

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL
BELAJAR RANAH AFEKTIF KELAS VII DI MTS AN- NUR
PELOPOR BANDAR JAYA LAMPUNG TENGAH**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

Destik Meliyanti
NPM : 1411010043

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL
BELAJAR RANAH AFEKTIF KELAS VII DI MTS AN- NUR
PELOPOR BANDAR JAYA LAMPUNG TENGAH**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Drs. H. Septuri, M.Ag.
Pembimbing II : Sri Latifah, MSc.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

ABSTRAK

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF KELAS VII DI MTS AN- NUR PELOPOR BANDAR JAYA LAMPUNG TENGAH

Destik Meliyanti
NPM : 1411010043

Salah satu faktor rendahnya hasil belajar pada ranah afektif yaitu suasana kelas selama pembelajaran cenderung pasif, aktivitas siswa rendah, siswa cepat bosan dalam mengikuti pelajaran serta rendahnya sikap kepedulian siswa terhadap sesama siswa lainnya dikarenakan metode pembelajaran kurang bervariasi. Untuk menyikapi permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah afektif siswa kelas VII MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif metode berbentuk *Quasi Experimental Design*. Penelitian menggunakan *posttest - Only Control Design*. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu metode bermain peran, serta variabel terikat yaitu hasil belajar ranah afektif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya. Populasi berjumlah 105 siswa, dengan sampel 27 siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa kelas VII C sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol adalah teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan lembar koesioner atau angket. Teknik analisis data untuk hasil belajar ranah afektif menggunakan beberapa tahap yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis, semua menggunakan alat bantu hitung pada program *SPSS for windows 16*.

Berdasarkan hasil analisis data dengan perhitungan t-test pada program *SPSS for windows 16*, menunjukkan bahwa skor *post test* yang berupa angket pada uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,764 > 1,67469$ maka hipotesis (H_a) diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah afektif siswa kelas VII MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya.

Kata kunci : Metode Bermain Peran, Hasil Belajar pada Ranah Afektif.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF KELAS VII DI MTS
AN- NUR PELOPOR BANDAR JAYA LAMPUNG TENGAH**

Nama : Destik Meliyanti
NPM : 1411010043
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Drs. H. Septuri, M.Ag
NIP.196409201994031002

Pembimbing II

Sri Latifah, MSc
NIP.197903212011012003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Imam Svafe'i, M.Ag
NIP. 196502191995031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi dengan judul : **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF KELAS VII DI MTS AN- NUR PELOPOR BANDAR JAYA LAMPUNG TENGAH**, disusun oleh **Destik Meliyanti, NPM : 1411010043**, Jurusan **Pendidikan Agama Islam**, Fakultas: **Tarbiyah dan Keguruan**, telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada hari, tanggal: **Senin, 08 Oktober 2018**.

TIM MUNAQASYAH

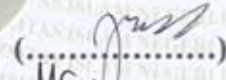
Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd


(.....)


Sekretaris : Dr. Sunarto, M.Pd.I


(.....)

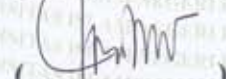
Penguji Utama : Dr. Yetri Hasan, M.Pd


(.....)

Penguji Pendamping I : Dr. H. Septuri, M.Ag


(.....)

Penguji Pendamping II : Sri Latifah, M.Sc


(.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



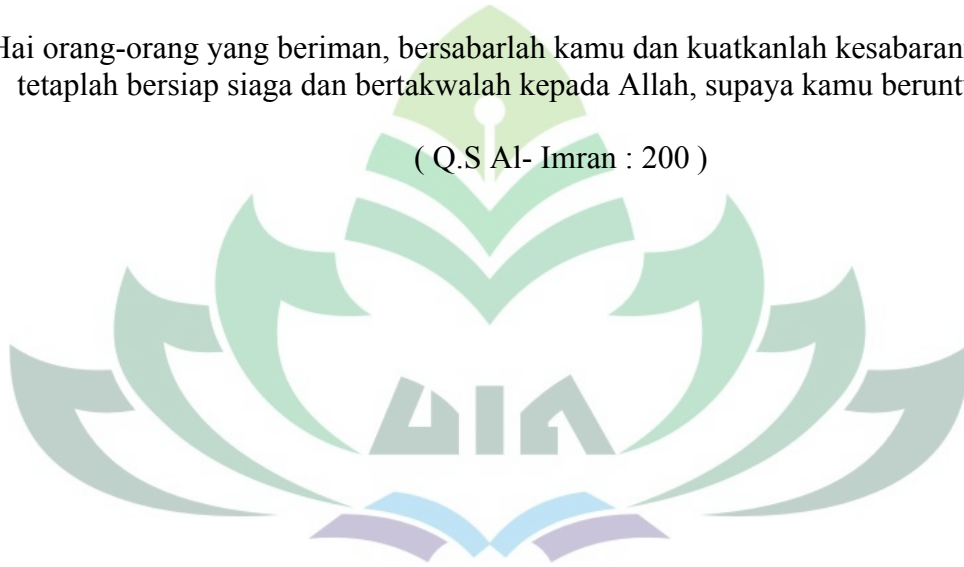
Prof. Dr. H. Hairul Anwar, M.Pd
NIP. 19580810 198703 1001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ ﴿٢٠٠﴾

Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan
tetaplah bersiap siaga dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung.¹

(Q.S Al- Imran : 200)



¹ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung : CV. Diponegoro, 2007)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala pujian yang hanya pantas dihaturkan kepada ALLAH SWT dengan segala kekuasaannya. Skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Ayah Slamet Riyadi dan Ibu Arimah, yang senantiasa mendoakan sepanjang perjalanan hidupku dengan segenap kasih sayang dan tanggung jawabnya dalam memenuhi kewajiban Allah SWT untuk menjaga, mengasuh, membimbing dan mendidik anaknya serta dengan sabar menanti keberhasilanku hingga menghantarkanku pada tahap ini.
2. Kakakku Nurgiyanti dan Adikku Azril Ilham, terimakasih telah mendoakan, membantu dalam segala hal dalam bentuk apapun dan selalu memberi semangat untuk keberhasilanku hingga saat ini.
3. Almamaterku Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung tempat penulis menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Destik Meliyanti, dilahirkan di desa Bumi Kencana Kecamatan Seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah, pada tanggal 08 Desember 1996. Penulis merupakan putri dari pasangan bapak Slamet Riyadi dan ibu Arimah, penulis adalah putri kedua dari tiga bersaudara, yang pertama bernama Nurgiyanti dan yang ketiga bernama Azril Ilham. Penulis beralamatkan di desa Bumi Kencana dusun Rokal RW 003 RT 013, Kecamatan seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah.

Pendidikan pertama diawali di TK PKK Desa Bumi Kencana pada tahun 2002, Sekolah Dasar ditempuh penulis di SD Negri 3 Bumi Kencana pada tahun 2002 dan selesai pada tahun 2008, kemudian penulis melanjutkan sekolah di Madrasah Tsanawiyah Swasta Darussalam Adijaya pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2011, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi yaitu Madrasah Aliyah Negri Poncowati, yang sekarang dirubah menjadi MAN 1 Lampung Tengah pada tahun 2011 dan selesai pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2014 penulis melanjutkan ke tingkat perguruan tinggi yaitu Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam hingga sekarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Dalam Pementasan Drama Khalifah Bani Umayyah Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas VII Di MTs An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah”

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta bantuan, motivasi serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Mukri, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
3. Bapak Drs. Imam Syafe'i, M.Ag selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam beserta jajarannya.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama kegiatan pembelajaran.
5. Bapak Drs. H. Septuri, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan penelitian ini.
6. Ibu Sri Latifah, MSc Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan penelitian ini.

7. Bapak Apri Mahendra Putra, M.Pd selaku kepala MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Juriyanto, S.Pd.I selaku guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya.
9. Kedua orang tua, kakak, adik dan teman - teman yang telah memberikan bantuan serta doa sehingga peneliti dapat tetap semangat.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, maka atas segala kekurangan penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Bandar Lampung, September 2018

Penulis

Destik Meliyanti
NPM.1411010043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	16
C. Pembatasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah.....	17
E. Tujuan Penelitian	17
F. Manfaat Penelitian	17
G. Ruang Lingkup Penelitian	18

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	19
1. Metode Bermain Peran.....	19
a. Pengertian Metode Bermain Peran.....	19
b. Kelebihan Metode Bermain Peran	22
c. Kekurangan Metode Bermain Peran	23
d. Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran	24
2. Hasil Belajar	25
a. Pengertian Hasil Belajar.....	25
b. Hasil Belajar Pada Ranah Afektif	28
c. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	33
3. Materi Pokok Khalifah Dinasti Bani Umayyah	34
a. Muawiyah Bin Abu Sufyan.....	34

b. Yazid Bin Muwiyah	35
c. Umar Bin Abdul Aziz	37
B. Kerangka Berfikir	39
C. Hipotesis Penelitian	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	42
B. Definisi Operasional Variabel	42
C. Variabel Penelitian	43
D. Design Penelitian	44
E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	45
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Instrumen Penelitian	47
H. Uji Instrumen	50
I. Teknik Analisis Data	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Subjek Penelitian	54
B. Deskripsi Kegiatan Pelaksanaan Perlakuan	54
C. Hasil Pengumpulan Data Penelitian di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya ...	60
D. Data Hasil Uji Instrumen	73
E. Analisis Data	76
F. Pembahasan	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	84
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif kelas VII di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.....	15
Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Hasil Belajar Dalam Ranah Afektif	34
Tabel 3.1 Kategori Sikap Siswa Kategori	49
Tabel 3.2 Kategori Jawaban Setiap Item Instrumen	50
Tabel 3.3 Ketentuan <i>One Kolmogorof Smirnov</i>	52
Tabel 3.4 Ketentuan <i>Homogeneity of Variances</i>	53
Tabel 4.1 Daftar Jumlah Siswa Kelas VII.....	54
Tabel 4.2 Hasil observasi I Sikap Siswa Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.3 Hasil observasi II Sikap Siswa Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.4 Hasil observasi III Sikap Siswa Kelas Eksperimen	63
Tabel 4.5 Hasil observasi I Sikap Siswa Kelas Kontrol	63
Tabel 4.6 Hasil observasi II Sikap Siswa Kelas Kontrol	64
Tabel 4.7 Hasil observasi III Sikap Siswa Kelas Kontrol	65
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 4.9 Nilai Statistik <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i> Siswa Kelas Kontrol	72
Tabel 4.11 Nilai Statistik <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	73
Tabel 4.12 Uji Validitas Angket	74
Tabel 4.13 Uji Reabilitas Angket.....	75
Tabel 4.14 Uji Normalitas <i>Post Test</i> kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	76
Tabel 4.15 Uji Homogenitas <i>Post Test</i> kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	76
Tabel 4.16 Hasil <i>Post test</i> Eksperimen dan Kontrol	77
Tabel 4.17 Hasil Uji - t <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	40
Gambar 2. Design Penelitian.....	44
Gambar 3. Diagram Batang Observasi Sikap Kelas Eksperimen	66
Gambar 4. Diagram Batang Observasi Sikap Kelas Kontrol.....	67
Gambar 5. Diagram Batang Nilai Rata- rata Kelas Eksperimen.....	68
Gambar 6. Diagram Batang Nilai Rata- rata Kelas Kontrol	68



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Profil MTs An – Nur Pelopor Bandar Jaya	91
Lampiran 2. Hasil observasi pra penelitian.....	98
Lampiran 3. Silabus Pembelajaran.....	100
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Eksperimen)	103
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kontrol).....	112
Lampiran 6. Kisi- kisi Lembar Observasi.....	121
Lampiran 7. Format Lembar Observasi	122
Lampiran 8. Kisi- kisi Koesioner atau Angket.....	123
Lampiran 9. Format Lembar Angket	124
Lampiran 10. Rangkuman Hasil Observasi Kelas Eksperimen dan Kontrol	126
Lampiran 11. Rangkuman Hasil <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	128
Lampiran 12. Data Perhitungan Dalam Mencari Deskripsi Tabel Distribusi Frekuensi	
Hasil <i>Post Test</i>	132
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas	133
Lampiran 14. Hasil Uji Reabilitas.....	138
Lampiran 15. Deskriptif Data Statistik pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	139
Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	140
Lampiran 17. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	140
Lampiran 18. Uji Hipotesis (t-test)	141
Lampiran 19. Dokumentasi Foto Kegiatan pembelajaran Kelas Eksperimen	
dan Kontrol.....	142
Lampiran 20. Naskah Drama untuk Kelas Eksperimen	150
Lampiran Surat Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.¹ Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan.² Pendidikan dan pembelajaran merupakan satu paket yang tak terpisahkan. Pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.³

Pendidikan senantiasa menjadi perhatian utama dalam rangka memajukan kehidupan generasi sejalan dengan tuntutan zaman, pendidikan menjadi sarana utama untuk mengembangkan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan kunci dari segala bentuk kemajuan hidup manusia.⁴

¹ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan : Sebuah Tinjauan Filsafat*, (Yogyakarta : SUKA-Press, 2014), hal. 13

² *Ibid.* hal. 73

³ Anwar, M. K. Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajaran. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, (2017). 2(2), 97-104.

⁴ Hasanah, U. Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Melalui Penerapan Metode PQRS (Preview, Question, Read, Summarize, Test) Peserta Didik Kelas V Di Mi Ismaria Al-Qur'aniyah Islamiyah Raja Basa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (2017). 8(1), 1-14.

Pembelajaran yang efektif dan efisien merujuk pada Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sidiknas, Pasal 3) yang berbunyi “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis”.⁵

Dalam Al- Qur'an terdapat surat yang menjelaskan tentang pendidikan diantaranya yaitu Al- Qur'an surat Al- Baqarah ayat 31, Allah berfirman :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

صَدِّقِينَ

Artinya :

31. Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"⁶

Dalam ayat ini Allah SWT menunjukkan suatu keistimewaan yang telah dianugerahkan kepada Nabi Adam AS. yang tidak pernah dianugerahkan kepada makhluknya yang lain, yaitu ilmu pengetahuan dan kekuatan akal pikir yang memungkinkannya untuk mempelajari sesuatu. Akal pikir ini juga dianugerahkan kepada keturunan Nabi Adam AS. yaitu manusia. Akal manusia di gunakan dalam mempelajari sesuatu untuk mengembangkan pengetahuan, agar manusia dapat melaksanakan kegiatan dalam kehidupan dengan baik. Manusia tidak terlepas dari pendidikan karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi

⁵ Undang- Undang dan peraturan pemerintah RI, tentang sistem pendidikan nasional BAB II pasal 3, (Jakarta , direktorat jenderal pendidikan islam Departemen Agama RI, 2006)

⁶ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Terjemahannya* (Bandung: CV. Diponegoro, 2007)

yang ada pada dirinya guna mencapai kesejahteraan hidup yang baik sesuai ajaran agama.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi antara siswa dengan guru dalam kegiatan pendidikan. Tercapainya kompetensi siswa dalam proses belajar mengajar merupakan tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif akan mendorong ke arah perubahan, pengembangan serta meningkatkan hasrat untuk belajar. Ketika belajar secara pasif, peserta didik mengalami proses tanpa rasa ingin tahu dan tanpa pertanyaan. Ketika belajar secara aktif, pelajar mempunyai sesuatu. Dia ingin menjawab pertanyaan, memerlukan informasi untuk menyelesaikan masalah.⁷

Diantara keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode sebagai strategi pembelajaran sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan harapan. Guru merupakan kunci dan sekaligus ujung tombak pencapaian misi pembaharuan pendidikan. Guru berada pada titik sentral untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan sarana kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.⁸

Agar kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang maksimal perlu diusahakan faktor yang menunjang seperti kondisi pelajar yang baik, fasilitas dan lingkungan

⁷ Muflihah, A., & Maksum, K. Penerapan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar SKI Kelas V Mi Al-Iman Sorogenen. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 6(1), (2016).

⁸ Akmaluddin, A. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pai Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Campang Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus Tp. 2015/2016. *Al-Tadzkiyyah*, 2016. 7(2), 94-101.

yang mendukung, serta proses belajar yang tepat. Agar terjadi interaksi pembelajaran yang baik, ada beberapa komponen yang saling berkaitan, saling membantu dan satu kesatuan yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Aspek pendukung terciptanya suasana pembelajaran itu di antaranya adalah tujuan, strategi, pendekatan, metode, materi, media, sarana dan prasarana, evaluasi, dan lingkungan. Dari semua aspek ini, pendekatan, strategi, dan metode merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Dikatakan demikian karena dengan ketiga aspek inilah materi disampaikan, yang otomatis akan mempengaruhi hasil pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran haruslah ditetapkan guru dengan tepat.⁹

Berkenaan dengan firman Allah SWT dalam Q.S yusuf ayat 2-3 yaitu :

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٢﴾ خُنْ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمَنِ الْغَافِلِينَ ﴿٣﴾

Artinya :

2. Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.
3. Kami menceritakan kepadamu kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al- Qur'an ini kepadamu, dan Sesungguhnya kamu sebelum (kami mewahyukan) nya adalah Termasuk orang-orang yang belum mengetahui.¹⁰

Ayat diatas menerangkan bahwa tuhan menurunkan Al- Qur'an dengan memakai bahasa arab kepada Nabi Muhammad SAW. Dan Nabi menyampaikan

⁹ Yusra, D. Peningkatan Aktivitas dan Kerja Sama dalam Kuliah Drama pada Mahasiswa Semester III Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pbs Fkip Universitas Jambi. *Jurnal Pena*, 3(1). (2014). hal.51-52

¹⁰ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Terjemahannya* (Bandung: CV. Diponegoro,2007)

kepada para sahabat dengan jalan cerita dan ceramah. Dalam Al- Qur'an sudah dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran yang efektif harus menggunakan suatu metode yang tepat disesuaikan dengan materi pelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran tentunya mempengaruhi kegiatan belajar siswa. contohnya dalam ayat ini menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

Dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam diharapkan siswa dapat mengetahui sejarah kebudayaan islam sesuai dengan peristiwa yang sebenarnya. Namun, guru sejarah kebudayaan islam di MTs An- Nur masih menerapkan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Suasana kelas selama pembelajaran cenderung pasif, aktivitas siswa rendah, siswa kurang fokus pada saat pembelajaran, siswa kurang percaya diri, siswa cepat bosan dalam mengikuti pelajaran serta rendanya sikap kepedulian siswa terhadap antar sesama siswa. Namun, dari pengamatan peneliti hanya sebagian siswa yang aktif selama proses belajar mengajar sementara siswa yang lainnya bercanda atau malah diam. Sikap siswa yang pasif dan masih kurang optimalnya selama proses pembelajaran inilah yang mengakibatkan

rendahnya hasil belajar mereka terutama pada ranah afektif dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.¹¹

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, salah satunya dapat mengganti metode seorang guru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi berpusat pada siswa, memberi pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dalam kehidupan sehari-hari dan nyata sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna. Di sini guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi metode yang digunakan oleh guru. Guru harus dapat memilih dan menentukan metode yang tepat. Selain itu metode yang digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari siswa.

Bermain peran sebagai metode pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa. Metode bermain peran cakap dalam berbagai bidang dan dapat dipakai untuk mengkaji sejarah keislaman. Metode bermain peran adalah suatu proses belajar mengajar yang dirancang agar siswa mengalami sendiri serta menggali sendiri pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya. Di sini peran guru adalah sebagai fasilitator bagi peserta didik agar peserta didik dapat belajar dengan mengalami. Guru

¹¹ Romadloni, N. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya. *PTK-PAI: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas-Pendidikan Agama Islam*, (2016). 7(1), 117-133.

memberikan langkah-langkah kerja secara sistematis yang harus dikerjakan oleh siswa dengan tujuan siswa mengalaminya sendiri, sehingga pemahaman mereka akan tergali.

Menurut Anggoro, bermain peran atau *Role Playing* adalah kegiatan yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga orang dapat mengeksplor perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Definisi lain dari pengertian Bermain Peran Menurut Corsini, mengemukakan bahwa bermain peran suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.¹²

Pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dapat mempengaruhi hasil belajar, sikap serta tingkah laku siswa. Hal ini dapat dicapai bila para peserta didik secara langsung belajar dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan. Oleh karena itu, metode bermain peran dalam pementasan drama mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi para peserta didik.¹³ Dengan menggunakan metode bermain peran ini diharapkan dalam proses pembelajaran, siswa aktif, dapat berpikir secara kritis dan mampu

¹²Anggoro, B. S. Metode Pembiasaan Bermain Peran Dalam Mengenalkan Konsep Membilang Pada Anak Usia Dini Di Kota Bandar Lampung. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (2016). 1(1), 1-7.

¹³ Puspitasari, W. D. Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, (2015). 1(1).

memecahkan persoalan atau masalah dalam materi pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Metode pembelajaran yang digunakan peneliti adalah metode bermain peran dengan pementasan drama sebagai tugas siswa. Dalam pendidikan agama Islam metode bermain peran ini efektif digunakan dalam menyajikan pelajaran sejarah islam. Metode bermain peran sesuai digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi khalifah dinasti Bani Umayyah, yakni kisah khalifah Muawiyah Bin Abu Sufyan, Yazid bin Muawiyah serta Umar Bin Abdul Aziz ketika beliau menjadi seorang khalifah untuk mengatur pemerintahan dinasti Bani Umayyah. Kisah tersebut tentu akan menarik minat siswa jika disajikan melalui metode bermain peran. Sebab, selain siswa mengetahui proses pemerintahan para khalifah, juga dapat menghayati, menjiwai ajaran dan hikmah yang terkandung dalam kisah tersebut. Pembelajaran menggunakan metode bermain peran dalam pementasan drama mempunyai peran untuk melatih siswa mengasah sisi-sisi kemampuan berekspresi dalam bidang seni, terlebih lagi dalam aspek memerankan tokoh drama. Dengan kemampuan memerankan tokoh drama, siswa akan dapat mengasah kreativitas dan mental.¹⁴ Memahami drama merupakan suatu kemampuan memberi makna pada saat terjadi interaksi antara siswa yang terlibat dalam aktivitas pengajaran drama. Sesuai dengan yang diinginkan yaitu memerankan drama, maka

¹⁴ GRA, S., & Martha, N. Evaluasi dalam Pembelajaran Drama di Kelas XI Ia1, SMA Negeri Se-kota Singaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Ganesha*, 2.(2013).

penelitian ini lebih ditekankan pada aspek mementaskan drama atau memainkan drama sebagai salah satu tugas siswa.¹⁵

Dalam Islam, segala sesuatu yang diciptakan Allah SWT mempunyai nilai yang baik atau mulia, dan bermanfaat bagi umat manusia. Tidak ada satupun ciptaan Allah SWT yang didunia ini tidak ada nilainya atau nilai yang tidak baik, semua itu bergantung kepada manusianya sendiri. Sebagaimana yang difirmankan Allah SWT berfirman dalam Q.S Ali Imran ayat 191:

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾

Artinya :

191. (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka."¹⁶

Oleh karena itu sudah seharusnya manusia menjadi orang yang baik, bahkan kata Allah SWT berkata bahwa manusia harus menjadi orang yang terbaik. Firman Allah SWT di atas, memberikan petunjuk bahwa ilmu pengetahuan harus dimiliki oleh orang-orang yang berakhlak mulia, yang pada hakikatnya merupakan tugas dan peran pendidikan. Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah yang dalam pelaksanaannya diusahakan secara

¹⁵ Wiarsih, C. Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Mengapresiasi Drama Melalui Pementasan Drama. *Khazanah Pendidikan*, 10(2). (2017).

¹⁶ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Terjemahannya* (Bandung: CV. Diponegoro, 2007)

bersama oleh orang tua, guru dan tokoh masyarakat.¹⁷ Dalam membentuk kepribadian anak yang baik ini merupakan peran penting orang tua serta peran penting guru jika anak berada di sekolah. Jika, orang tua dan guru mendidik anak dengan cara yang baik sesuai ajaran agama islam maka anak akan memiliki kepribadian yang baik pula.

Menurut teori behavioristik, belajar adalah bentuk perubahan kemampuan peserta didik untuk bertindak laku secara baru sebagai akibat dari hasil interaksi stimulus dan respons lingkungan yang didapatnya.¹⁸ Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh pelajar setelah melakukan proses belajar. Peran seorang guru sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran dan dalam membentuk kepribadian siswa yang baik. Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melakukan aktifitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.¹⁹

Dalam proses pembelajaran salah satu tujuan yang ingin dicapai ialah keberhasilan siswa dalam menerima ilmu pengetahuan serta perubahan sikap siswa yang lebih baik, Seorang guru terutama pendidik Pendidikan Agama Islam dituntut memiliki kontribusi yang besar untuk membentuk sikap dan kepribadian yang baik

¹⁷ Umar, J. Peranan Guru Agama Islam Dalam Membelajarkan Siswa Menjadi Manusia Yang Berakhlak Mulia (Studi Deskriptif Analitik Di SMPN 29 Bandar Lampung). *Al-Tadzkiyyah*, (2016). 7(1), 117-128.

¹⁸ Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori- teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017).

¹⁹ Amin, M. Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, (2016). 1(1), 85-92.

bagi peserta didiknya. Potensi peserta didik harus terus berkembang. Salah satu cara mengetahui perkembangannya yaitu dengan adanya penilaian pembelajaran. Penilaian pembelajaran itu penting dilakukan agar siswa mengetahui dan selalu meningkatkan potensi yang ada pada dirinya. Penilaian pembelajaran tidak hanya ditekankan pada penilaian kognitif saja, tetapi penilaian ranah afektif juga sangat penting. Apalagi untuk guru Pendidikan Agama Islam yang mempunyai tanggung jawab untuk membentuk sikap siswa yang baik.²⁰

Menurut Ella Yulaelawati, ranah afektif adalah “kemampuan yang mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai”. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap atau nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi atau nilai. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk aktif, kreatif, bekerja sama, disiplin, memiliki ide atau karya, percaya diri, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri.²¹ Dalam penelitian ini penulis akan membahas hasil belajar pada ranah afektif setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran dalam pementasan drama Khalifah Bani Umayyah .

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ade Rahmi, dalam skripsi berjudul Pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SDN Pekayon Bekasi Jawa Barat. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa

²⁰Arum Ratnawati, D., & Sumarni, S. Penggunaan Instrumen Penilaian Afektif Dalam Pembelajaran Pai Di Sman 1 YOGYAKARTA. *Jurnal Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga*, 14(1), 119-130.(2013).

²¹Kunandar, *Penilaian Autentik, (peneilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*, (Jakarta : Raja Wali Pres, 2015),hal.103

pembelajaran IPS dengan metode bermain peran berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata skor posttes kelas eksperimen yaitu 76,43 sedang rata-rata skor kelas control yaitu 69,00. Maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat mempengaruhi motivasi belajar IPS kelas V.²²

Penelitian diatas memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu pengaruh penerapan metode bermain peran. Perbedaan penelitiannya yaitu jika penelitian diatas ingin menguji pengaruh motivasi sedangkan penelitian ini ingin menguji pengaruh hasil belajar pada ranah afektif. Dalam meningkatkan motivasi, aktivitas belajar, dan hasil belajar perlu keterlibatan siswa secara aktif sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Jika siswa diajak untuk belajar dengan cara berimajinasi, menyenangkan, melakukan kegiatan-kegiatan belajar berdasarkan pengalaman sendiri sehingga daya ingatnya kuat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rossi Iskandar, dalam jurnal yang berjudul peningkatan hasil belajar siswa melalui teknik bermain peran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas V MIN Maparah yang memperoleh belajar dengan menggunakan teknik bermain peran. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan melalui penerapan teknik pembelajaran bermain peran setiap siklus meningkat. Terlihat adanya peningkatan pada siklus I nilai rata-ratanya 61.2 atau 32% dengan

²²Ade Rahmi, “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Pekayoran Bekasi Jawa Barat*”, (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Jurusan PGMI, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014).

nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50 Pada siklus II rata ratanya 68 atau 68 % dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Pada siklus III rata ratan ya 79.2 atau 96% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Dari data tersebut dapat dilihat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan.²³

Persamaan penelitian diatas dengan penulis adalah dalam menggunakan metode pembelajaran yaitu metode bermain peran. Pada penelitian diatas menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan materi pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan., berbeda dengan penelitian ini menggunakan metode bermain peran untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar pada ranah afektif dengan pementasan drama sebagai tugas siswa. Menurut penulis metode bermain peran dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran namun materi harus disesuaikan dengan metode bermain peran, dalam penelitian ini metode bermain peran sesuai digunakan dalam materi sejarah kebudayaan islam yakni khalifah dinasti Bani Umayyah. Metode bermain peran akan melibat siswa secara aktif dan siswa melakukan kegiatan- kegiatan berdasarkan pengalamannya sendiri maka siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran serta akan lebih mudah diingat siswa. sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta proses belajar mengajar lebih efektif karna siswa berperan aktif dalam belajar.

²³ Iskandar, R. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (2015). 6(2), 292-301.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya, dalam proses belajar mengajar guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII belum pernah menerapkan metode bermain peran dalam pementasan drama pada pelajaran sejarah kebudayaan islam. Dapat dikemukakan bahwa metode yang biasa di gunakan dalam pembelajaran yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan dan metode penugasan merupakan cara alternatif untuk menuntaskan materi yang ada. Meskipun metode diskusi dan demonstrasi telah diterapkan yang mengharuskan siswa untuk aktif, namun kenyataannya metode tersebut belum berjalan secara optimal. Tuntutan materi yang harus diajarkan kepada siswa sangat banyak, sedangkan waktu efektif untuk belajar terkadang tidak cukup, hal inilah yang menyebabkan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII tidak menggunakan metode pembelajaran yang berfungsi meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan hasil prapenelitian yang sudah dijelaskan diatas, di dapat data hasil belajar pada ranah afektif peserta didik yang ternyata masih rendah. Nilai hasil belajar pada ranah afektif pada peserta didik kelas VII di MTs. An- Nur yang diperoleh dari data guru yang dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan langsung oleh guru kelas VII mata pelajaran sejarah kebudayaan islam selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1
Nilai hasil belajar ranah afektif pada peserta didik kelas VII
di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
Baik	16	15 %
Cukup	32	31 %
Kurang	57	54 %
Jumlah	105	100 %

Sumber data : Guru sejarah kebudayaan islam di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah TP. 2017/2018

Berdasarkan data hasil belajar pada ranah afektif, dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar ranah afektif ada 48 peserta didik sudah mencapai KKM atau 46 % serta 57 peserta didik atau 54 % belum mencapai KKM. Sehingga penulis akan menggunakan metode bermain peran sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pementasan drama dipilih sebagai salah satu tugas yang diberikan kepada siswa untuk melatih mereka belajar mengapresiasi drama, meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa terutama perubahan sikap dan tingkah laku siswa setelah memperoleh pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis mengangkat penelitian dengan judul : pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah afektif kelas VII di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan maka dapat diidentifikasi masalah- masalah sebagai berikut :

1. Kejenuhan peserta didik dalam mengikuti peroses belajar mengajar akibat metode belajar yang tidak menarik.
2. kurangnya partisipasi aktif dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa relatif rendah, serta rendanya sikap kepedulian terhadap sesama peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penulis membatasi masalah pada :

1. Menggunakan Pementasan drama dipilih sebagai salah satu tugas yang diberikan kepada peserta didik.
2. Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada materi pokok khalifah Dinasti Umayyah Yaitu Muawiyah Bin Abu Sufyan, Yazid Bin Muawiyyah, Dan Umar Bin Abdul Aziz.
3. Hasil belajar yang hanya di batasi pada hasil belajar ranah afektif.
4. Yang diteliti siswa kelas VII tahun pelajaran 2017/ 2018 di MTs AN- NUR Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas dapat dirumuskan yaitu : apakah terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah afektif ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu : untuk mengetahui pengaruh dengan tingkat signifikan metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah afektif siswa kelas VII di MTs An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermafaat bagi :

1. Guru : memberi alternatif untuk mengembangkan variasi metode pembelajaran serta mendorong guru untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
2. Peserta didik : peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara nyata melalui pementasan drama sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Serta memberi suasana baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Peneliti : sebagai aplikasi antara teori yang diperoleh di perkuliahan dengan pengalaman kongkrit dilapangan, dengan demikian peneliti akan memperoleh fakta kesesuaian atau ketidak sesuaian antara teori dengan praktik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup Penelitian ini adalah peserta didik kelas VII semester 2, tahun pelajaran 2017/ 2018 di MTs An - Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoris

1. Metode Bermain Peran


a. Pengertian Metode Bermain Peran

Prinsip dasar metode bermain peran terdapat dalam ayat Al- Qur'an.

Sebagaimana Allah SWT berfirman pada surat Al- Maidah ayat 31 :

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَ أَخِيهِ ۖ قَالَ يُوزِلْتِىَ أَعْجَزْتُ
أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوْرِي سَوْءَ أَخِي ۖ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya :

- 
31. Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.¹

Pada ayat tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang dikerjakan oleh Qabil dapat memberikan kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak. Serta dapat dipahami dari ayat ini bahwa manusia banyak pula mengambil pelajaran dari alam dan jangan segan-segan mengambil pelajaran dari yang lebih rendah tingkatan pengetahuannya.

¹ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Terjemahannya* (Bandung : CV. Diponegoro, 2007)

Aida dan Rini, mengatakan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran atau sandiwara dalam menirukan masalah sosial dan kegiatan tertentu.²

Menurut Masrita, bahwa metode bermain peran merupakan metode yang memberikan suasana menyenangkan, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami materi pembelajaran serta hasil belajar akan meningkat.³

Menurut Tri, A metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Menurut Rustaman, pembelajaran dengan metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang konsep. Menurut Asep Saepudin, metode bermain peran selain memberikan suasana berbeda dalam belajar juga lebih bermakna karena siswa bisa merasakan langsung suasana yang tercipta ketika melakukan *role playing* dengan suasana yang

² Aida, N., & Rini, R. A. P. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(1).

³ Masrita, M., Gonggo, S. T., & Sabang, S. M. (2013) Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Akademika Kimia*, 2(1), 47-53.

sesungguhnya terjadi.⁴ Menurut Azizah, bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh- tokoh atau benda disekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.⁵

Menurut Wintari, bermain peran merupakan suatu metode untuk mengetahui suatu peristiwa atau kejadian dalam keadaan sosial yang terdiri dari sejumlah bagian yang saling berhubungan. Bermain peran adalah untuk menjadi individu yang diperankan atau mendramatisasikan cara bertingkah laku, cara berkomunikasi, guna melatih kemampuan mengungkapkan perasaan dan untuk menjelaskan perasaan, tingkah laku dengan tujuan untuk menghayati perasaan.⁶

Sedangkan menurut Moeslichato, bahwa metode bermain peran merupakan suatu kejadian yang memerankan tokoh – tokoh atau benda sekitar pada situasi tertentu sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut.⁷ Menurut Asran, tujuan dari metode bermain peran adalah agar penanaman dan pengembangan aspek nilai, moral dan sikap peserta didik akan

⁴ Tri, A. Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode Role Playing Siswa Kelas X IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, (2017). 6(9).

⁵ Azizah, N. Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, (2013). 2(2).

⁶ Wintari, N. L. M., Jampel, I. N., Asril, N. M., & Psi, S. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Berbantuan Media Konkret Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, (2015). 3(1).

⁷ Novitaningrum, W. T. K. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prosocial Anak Tk A Lab. Um Kota Blitar. *Skripsi Jurusan Psikologi-Fakultas Pendidikan Psikologi Um*. (2013).

lebih mudah dicapai bilamana peserta didik secara langsung mengalami (memerankan) peran tertentu, dari pada hanya mendengarkan penjelasan ataupun melihat atau mengamati saja.⁸

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran - peran tertentu atau melakukan peran masing- masing sesuai dengan tokoh yang di lakoni berdasarkan arahan guru. Berdasarkan teori para ahli diatas indikator pencapaian penerapan metode bermain peran dalam pementasan drama khalifah Bani Umayyah antara lain :

- 1) keikutsertaan siswa.
- 2) Suasana belajar menyenangkan.
- 3) Lebih bermakna.

b. Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Rahayu, menyatakan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik peserta didik untuk berperan aktif mendramatisirkan sesuatu masalah sosial yang sekaligus

⁸ Asran, M. Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, (2013). 2(7).

melatih keberanian serta kemampuan melakukan suatu adegan dimuka orang banyak.

- 3) Membuat suasana kelas menjadi hidup, karena perhatian peserta didik semakin tertarik melihat adegan - adegan seperti keadaan yang sesungguhnya.⁹

c. Kekurangan Metode Bermain Peran

Menurut Rahayu, kekurangan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan kecermatan dan waktu cukup lama.
- 2) Guru yang kurang aktif biasanya sulit menirukan peran situasi atau tingkah laku sosial yang berarti metode ini baginya sangat tidak efektif.
- 3) Ada kalanya para peserta didik enggan memerankan suatu adegan, karena rasa malu.¹⁰

⁹ Rahayu, S. Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Mengekspresikan Dialog dalam Pementasan Dramapada Siswa Kelas Xi Smalaksamana Martadinata Medan Tahun Ajaran 2013/2014. *Basastra*, (2014). 1(2).

¹⁰ *Ibid.*

d. Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran

Menurut Hamzah, langkah – langkah dalam pelaksanaan bermain peran terdiri atas sembilan langkah, sebagai berikut :

- 1) Pemanasan : Guru berupaya memperkenalkan siswa pada masalah yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
- 2) Memilih pemain : Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- 3) Menata panggung : Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.
- 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.
- 5) Permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan.
- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- 7) Permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
- 8) Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitis.

- 9) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.¹¹

2. HASIL BELAJAR

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam berbagai firman Allah SWT menjelaskan bahwa untuk mengetahui hasil belajar harus melakukan evaluasi terhadap peserta didik. Evaluasi merupakan suatu tugas penting dalam rangka proses pendidikan yang telah dilaksanakan dalam pendidikan. Allah SWT telah berfirman dalam Q.S Al-Baqarah ayat 31- 32 berikut ini :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾

Artinya :

31. Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"
32. Mereka menjawab: "Maha suci Engkau, tidak ada yang Kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; Sesungguhnya Engkaulah yang Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana."¹²

¹¹ Wimpiadi, I. K., Suadnyana, I. N., & Suardika, I. W. R. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn 10 Pemecutan. *Mimbar PGSD Undiksha*, (2014). 2(1).

¹² Departemen Agama Ri, *Al- Qur'an Terjemahannya* (Bandung: Cv. Diponegoro)

Dari ayat tersebut ada empat hal yang dapat diketahui. Pertama bahwa Allah SWT, dalam ayat ini bertindak sebagai guru memberi pelajaran kepada Nabi Adam AS, kedua para malaikat tidak memperoleh pengajaran sebagaimana yang telah diterima Nabi Adam AS. Ketiga, Allah SWT memerintahkan kepada Nabi Adam AS. agar mendemonstrasikan ajaran yang diterima dihadapan malaikat. Keempat, materi evaluasi atau yang diujikan haruslah yang pernah diajarkan. Setiap manusia terlahir dengan kecerdasannya masing- masing, sehingga hasil yang dicapai sebagai hasilnya pun berbeda- beda dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, prestasi akan diketahui melalui evaluasi belajar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik. Dari evaluasi dapat diketahui hasil belajar peserta didik serta dapat diketahui seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan.

Menurut pendapat Hamalik, hasil belajar adalah pola - pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian dan sikap - sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.¹³ Menurut Supratikna, mengemukakan pendapat bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan - kemampuan baru yang diperoleh siswa

¹³ Kunandar, *Penilaian Auntenik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*.(Jakarta : Raja Wali Pers. 2015) hal. 61

setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.¹⁴

Menurut pendapat Sudijono, hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap dan aspek keterampilan yang melekat pada diri setiap individu peserta didik.¹⁵

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkahlaku dan kemampuan - kemampuan peserta didik setelah mendapat pengalaman dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Senada dengan teori tersebut Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu :

- 1) Ranah Kognitif terbagi menjadi enam tingkatan yaitu: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta atau mengkreasi.
- 2) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan bertindak. Ranah psikomotorik terdiri dari enam aspek yakni gerakan reflex, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisa dan ketepatan, gerak keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretative.

¹⁴ Widayanti, L, Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viia Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49). (2014). hal. 34

¹⁵ Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), (2016). 111-120.

- 3) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.¹⁶

b. Hasil Belajar Pada Ranah Afektif

Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Q.S Ali- Imran ayat 110 yaitu :

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ
بِاللَّهِ وَلَوْ ءَامَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ مِّنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرُهُمُ
الْفَاسِقُونَ ﴿١١٠﴾

Artinya :

110. Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya ahli kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik.¹⁷

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa agar kita menjadi sebaik-baik umat, yaitu amar ma'ruf (berbuat yang baik), dan nahi munkar (mencegah yang buruk), dan beriman kepada Allah SWT. Dan penjelasan tersebut mengandung nilai-nilai yang menyuruh perbuatan baik, mencegah yang mungkar dan beriman kepada allah dan dapat dikerjakan oleh umat manusia di dunia ini.

Manusia yang bertauhid dapat dikatakan sebagai insan kamil (manusia sempurna), atau manusia paripurna. Semakin tinggi nilai iman dan amal soleh

¹⁶ Lissa, L. Profil Jenis Pertanyaan Siswa Sma Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, (2018). 5(2), 1-8.

¹⁷ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Cv. Diponegoro,2007)

seseorang, maka semakin mulia dia disisi Allah SWT. Jadi makna yang terkandung dalam ayat tersebut, diantaranya manusia harus senantiasa melakukan perbuatan hal-hal yang terbaik dalam hidupnya.¹⁸ Disisi Allah SWT setiap mengerjakan kebaikan itu akan dinilai sebagai amal soleh, walaupun perbuatan baik yang dilakukan manusia itu ibaratnya mengerjakan kebaikan seberat zarrah ia akan mendapat balasannya didunia ini, dapat dibaca dalam firman Allah SWT. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Q.S Az - Zalzalah ayat 7 sebagai berikut :

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾

Artinya :

7. Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrah pun, niscaya Dia akan melihat (balasan) nya.¹⁹

Menurut pendapat Rosa, ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah afektif dapat diukur menggunakan angket. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif menurut Bloom, sebagai hasil belajar kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks, yaitu : *reciving* atau *attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi), *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. *Valuing*

¹⁸ Imelda, A. (2018). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 227-247.

¹⁹ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Cv. Diponegoro,2007)

(penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.²⁰

Menurut Muhammad Yusuf Pulungan, aspek afektif dalam pendidikan merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, ini berarti terhadap materi pembelajaran yang disampaikan siswa meresponnya dengan berbagai ekspresi yang mewakili perasaan mereka. Salah satu ciri hasil belajar afektif adalah belajar menghayati nilai dari suatu objek yang dihadapi melalui alam perasaan.²¹

Menurut Tri Kusumawati, ranah afektif merupakan salah satu taksonomi tujuan instruksional yang berkaitan dengan kondisi psikologis atau perasaan seseorang. Ada lima karakteristik afektif yang penting yaitu “ sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral”.²²

Menurut Riskan Qadar, domain afektif merupakan ranah yang ditunjukkan oleh perilaku yang berurusan dengan hal- hal emosional seperti perasaan, nilai- nilai, minat, kepedulian, motivasi dan sikap. Adapun target dari

²⁰ Rosa, F. O. Analisis Kemampuan Siswa Kelas X Pada Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika, Omega*, (2015) 1(2).

²¹ Pulungan, M. Y. PEMBELAJARAN RANAH AFEKTIF ANTARA HARAPAN DAN KENYATAAN. *Darul Ilmi*, (2015). 1(02).

²² Kusumawati, T. Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi)*, (2015). 1(1).

domain afektif meliputi ketekunan, ketelitian dan kemampuan memecah masalah logis dan sistematis.²³

Taksonomi untuk daerah afektif mula-mula dikembangkan oleh David R. Krathwohl dan kawan - kawan, Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap atau nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan ada pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif ini oleh Krathwohl dan kawan-kawan ditaksonomi menjadi lebih rinci lagi menjadi 5 jenjang, yaitu :

- 1) Pada tingkat *receiving* atau menerima, adalah kepekaan seorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Peserta didik memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena khusus atau stimulus. Tugas pendidik mengarahkan perhatian peserta didik pada fenomena yang menjadi objek pembelajaran afektif. Misalnya pendidik mengarahkan peserta didik agar senang membaca, senang bekerjasama, dan sebagainya sesuai dengan pokok bahasan dalam PAI. Kesenangan ini akan menjadi kebiasaan, dan hal ini yang diharapkan, yaitu kebiasaan yang positif.
- 2) Tingkat *Responding* merupakan partisipasi aktif peserta didik, yaitu sebagai bagian dari perilakunya. Pada tingkat ini peserta didik tidak saja memperhatikan fenomena khusus tetapi ia juga bereaksi. Hasil pembelajaran pada ranah ini menekankan pada pemerolehan respon,

²³ Qadar, R. (2015). Mengakses Aspek Afektif dan Kognitif pada Pembelajaran Optika dengan Pendekatan Demonstrasi Interaktif. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 1-11.

berkeinginan memberi respon, atau kepuasan dalam memberi respon. Tingkat yang tinggi pada kategori ini adalah minat, yaitu hal-hal yang menekankan pada pencarian hasil dan kesenangan pada aktivitas khusus. Misalnya senang membaca Al-Qur'an dan mendalami petunjuk di dalamnya, senang membantu, senang terhadap kebenaran dan sebagainya.

- 3) Tingkat *valuing* melibatkan penentuan nilai, keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Derajat ini rentangnya mulai dari menerima suatu nilai, misalnya keinginan untuk meningkatkan keterampilan, sampai pada tingkat komitmen. *Valuing* atau penilaian berbasis pada internalisasi dari seperangkat nilai yang spesifik. Hasil belajar pada tingkat ini berhubungan dengan perilaku yang konsisten dan stabil agar nilai dikenal secara jelas. Dalam tujuan pembelajaran PAI, penilaian ini diklasifikasikan sebagai sikap keberagamaan.
- 4) Tingkat *organization*, nilai satu dengan nilai lain dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan, dan mulai dibangun sistem nilai internal yang konsisten. Hasil pembelajaran pada tingkat ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai. Misalnya pengembangan filsafat hidup yang Islami secara substansial (tidak fanatik buta terhadap madzhab atau golongan tertentu).
- 5) Tingkat ranah afektif tertinggi adalah *characterization* nilai. Pada tingkat ini peserta didik memiliki sistem nilai yang mengendalikan perilaku sampai pada waktu tertentu hingga terbentuk gaya hidup. Hasil

pembelajaran pada tingkat ini berkaitan dengan pribadi, emosi, dan sosial atau membentuk karakter pribadi muslim yang utuh sebagaimana pribadi Rasulullah Muhammad.²⁴

c. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wangid, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu :

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri pelajar (faktor internal) yang meliputi: kemampuan intelektual, afeksi seperti perasaan dan percaya diri, motivasi, kematangan untuk belajar, usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan pengindraan seperti melihat, mendengarkan, dan merasakan.
- 2) Faktor yang berasal dari luar pelajar (faktor eksternal) meliputi faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yang meliputi: guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran baik yang berupa hardware maupun software serta lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam.²⁵

²⁴ Darmadji, A. Ranah Afektif Dalam Evaluasi Pendidikan Agama Islam, Penting Tapi Sering Terabaikan. *EL TARBAWI*, (2014). 8(1), 13-25.

²⁵ Pingge, H. D., & Wangid, M. N. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, (2016). 2(1), 107-122.

Tabel 2.1
Indikator Pencapaian Hasil Belajar Dalam Ranah Afektif

No.	Indikator
1.	Aktif, kreatif, dan percaya diri
2.	Memiliki ide atau karya
3.	Bekerja sama dan suka bertanya

Sumber : Kunandar, Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013), (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), hal.116

3. MATERI POKOK KHALIFAH DINASTI BANI UMAYYAH

a. Muawiyah bin Abu Sufyan

Nama lengkapnya Muawiyah Bin Abi Sufyan Bin Harb Bin Umayyah Bin Abdsyams Bin Abdul Manaf, biasa dipanggil Abu Abdurrahman. Ia masyur dengan Muawiyah Bin Abu Sufyan. Ia lahir di mekkah tahun 20 sebelum hijriah. Ayahnya adalah Abu Sufyan, Dani Bin Yahindun Bin Utbah. Ia adalah sosok yang terkenal fasih, penyabar, berwi bawa, cerdas cerdik, badannya tinggi besar dan kulitnya putih. Beliau masuk islam bersama ayah, ibu, dan saudaranya yazid pada saat pembukaan kota mekkah tahun 8 H. Ia pernah ikut perang hunain dan ia adalah seorang juru tulis Al- Qur'an.

Karir polotiknya diawali ketika Umar Bin Khattab pernah menugaskan sebagai gubernur yordania dan pada masa Utsman Bin Affan, ia ditugaskan menjadi gubernur syiriah. Muawiyah menjadi khalifah pada tahun 41 H setelah Hasan Bin Ali menyerahkan khalifah kepadanya. Muawiyah Bin Abi Sufyan mendirikan dinasti bani umayyah dan sebagai khalifah pertama. Ia memindahkan

ibu kota dari madinah Al- munawaroh kekota damaskus dalam wilayah syiria. Pada masa pemerintahannya, ia melanjutkan perluasan wilayah kekuasaan islam yang terhenti pada masa khalifah Utsman Dan Ali. Disamping itu dia juga mengatur tentara dengan cara baru meniru aturan yang ditetapkan oleh tentara di Byzantium, membangun administrasi pemerintahan dan juga menetapkan aturan kiriman pos.

Muawiyah Bin Abu Sufyan menerapkan system *monarchiheriditis* (kepemimpinan secara turun temurun). Ia menunjuk anaknya, Yazid Bin Muawiyah sebagai penerusnya. Ia mengadopsi dari system monarki yang ada di Persia dan Byzantium. Muawiyah bin abusufyan berkuasa selama 20 tahun. Ia meninggal dunia dalam usia 80 tahun dan dimakamkan di damaskus di pemakaman abal-sha-gier.²⁶

b. Yazid Bin Muwiyah (60- 64 H / 680-683 M)

Yazid Bin Muawiyah Bin Abu Sufyan. Ia dilahirkan pada tanggal 23 juli 645M. Pada masa kekhalifahan ayahnya, beliau menjadi seseorang panglima yang cukup penting. Pada tahun 668 M, Kekhalifahan muawiyah mengirim pasukan dibawah pimpinan Yazid Bin Muawiyah untuk melawan kekaisaran Byzantium Yazid mencapai chalcedon dan mengambil alih kota penting Byzantium, amorion. Meskipun kota tersebut direbut kembali, pasukan arab

²⁶ M. Amin Tohari, Dkk, *Buku Siswa Mts Kelas 7 Sejarah Kebudayaan Islam* , (Jakarta: Kementrian Agama, 2014), Hal.142

kemudian menyerang chartago dan sisilia pada tahun 669 M. pada tahun 670 M, pasukan arab mencapai siprus dan mendirikan pertahanan disana untuk menyerang jantung Byzantium. Armada yazid menaklukan Smyrna dan kota pesisir lainnya pada tahun 672 M.

Khalifah Muawiyah wafat pada tanggal 6 mei 680 M. Yazid Bin Muawiyah menjadi khalifah selanjutnya. Yazid menjabat sebagai khalifah dalam usia 34 tahun. Pengangkatannya berdasarkan kebijakan khalifah muawiyah menerapkan system monarki. Ketika yazid naik tahta, sejumlah tokoh di madinah tidak mau menyatakan setia kepadanya. Ia kemudian mengirim surat kepada gubernur madinah, memintanya untuk memaksa penduduk mengambil sumpah setia kepadanya.

Selama berkuasa Yazid Bin Muawiyah mencoba melanjutkan kebijakan ayahnya dan menggaji banyak orang yang membantunya. Ia memperkuat struktur administrasi Negara dan memperbaiki pertahanan militer syiriah, basis kekuatan bani umayyah. Sistem keuangan diperbaiki ia mengurangi pajak beberapa kelompok Kristen dan menghapuskan konsensi pajak yang di tanggung orang-orang samara sebagai hadiah untuk pertolongan yang telah disumbangkan di hari-hari awal penaklukan arab ia juga membayar perhatian berarti pada pertanian dan memperbaiki kisi stemirigagi di oaisdamaskus. Ia meninggal pada tahun 64 H atau 683 M dalam usia 38 tahun dan masa pemerintahannya ialah 3

tahun dan 6 bulan kemudian kekhalifahan turun kepada anaknya, Muawiyah Bin Yazid.²⁷

c. Umar Bin Abdul Aziz

Umar Bin Abdul Aziz lahir di Madinah pada tahun 63H / 683M dan wafat di Dair Sym'an, Syuriah pada tahun 101H/720M. Nama lengkapnya adalah Abu Hafes Umar bin Abdul Aziz bin Marwan bin Hakam bin As bin Umayyah bin Abd Syams. Ia adalah keturunan Umar bin Khattab melalui ibunya yang bernama, Laila Ummu Asim binti Asim bin Umar bin Khattab. Ia lahir ketika ayahnya Abdul Aziz menjadi Gubernur di Mesir.

Umar menghabiskan sebagian besar hidupnya di Madinah hingga ayahnya wafat tahun 85H/704M. Kemudian pamanya yang bernama Abdul Malik bin Marwan membawanya ke Damaskus dan menikahkannya dengan putrinya, Fatimah. Umar bin Abdul Aziz memperoleh pendidikan di Madinah, yang pada waktu itu merupakan pusat ilmu pengetahuan dan gudang para ulama Hadist dan Tafsir. Pendidikan yang diperolehnya sangat mempengaruhi kehidupan pribadinya dalam melaksanakan tugas yang diamanatkan kepadanya. Pada masa pemerintahan Alwalid bin Abdul Malik, Umar bin Abdul Aziz diangkat menjadi Gubernur Hijaz yang berkedudukan di Madinah. Ketika itu ia baru berusia 24 tahun. Ketika Masjid Nabawi dibongkar atas perintah Alwalid bin Abdul Malik untuk diganti dengan

²⁷ *Ibid.*

bangunan baru yang lebih indah, Umar bin Abdul Aziz dipercaya sebagai pengawas pelaksanaan pembangunan itu.

Umar bin Abdul Aziz dikenal sebagai gubernur yang adil, bijaksana, mengutamakan dan memperhatikan kepentingan rakyat, serta mau mendiskusikan berbagai masalah penting yang berkaitan dengan Agama, urusan rakyat, dan pemerintahan. Umar bin Abdul Aziz berdasarkan wasiat Khalifah dinasti Umayyah sebelumnya yaitu Sulaiman bin Abdul Malik. Setelah menjadi khalifah, beliau meninggalkan cara hidup bermewah-mewahan dan melakukan cara hidup yang sederhana. Umar bin Abdul Aziz mengembalikan semua harta yang ada pada dirinya ke Baitul Mal. Beliau mengharamkan atas dirinya untuk mengambil apapun dari Baitul Mal. Jasa-jasa Khalifah Umar bin Abdul Aziz : Menciptakan perdamaian yang dilandasi ajaran Islam, Meningkatkan kesejahteraan rakyat, Melindungi hak asasi manusia, Menyusun undang-undang tentang pertahanan, Membangun tanah pertanian lengkap dengan pengairan, Membangun masjid-masjid sebagai syiar Islam, Menyediakan dana khusus untuk menolong orang-orang miskin, Melakukan pembukuan terhadap hadis - hadis Nabi Muhammad SAW.²⁸

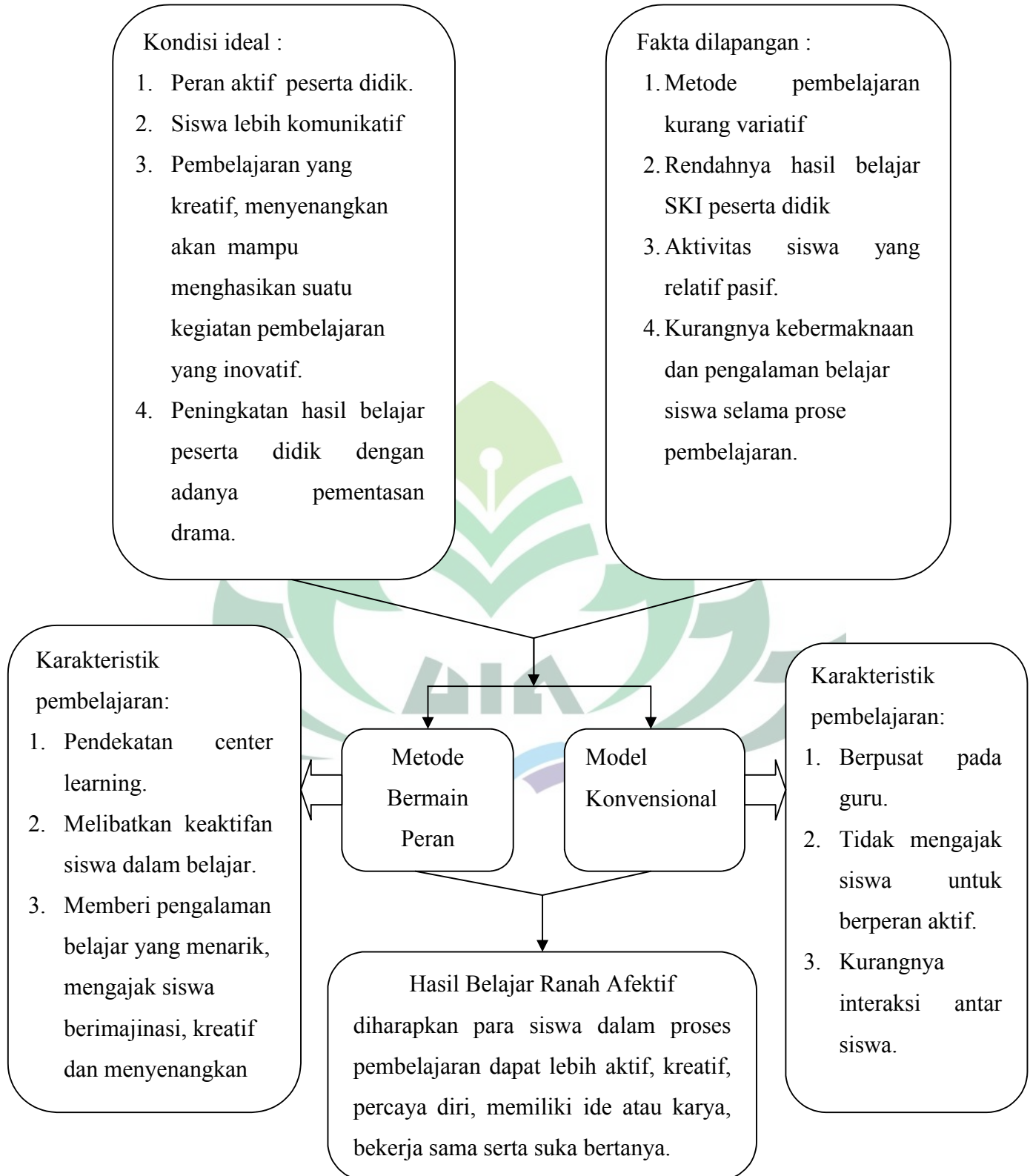
²⁸ *Ibid.* hal. 144

B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang ideal diantaranya melibatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran yang efektif sehingga mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif , kreatif, dan menyenangkan serta mampu menemukan kebermanaknaan dalam pembelajarannya. Berdasarkan fakta dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kurang variatif dan lebih menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa tidak dirangsang rasa ingin tahunya, sehingga siswa tidak termotivasi daya berpikirnya untuk mengajukan pertanyaan dan melakukan penyelidikan untuk menemukan konsep, sehingga aktivitas peserta didik relatif pasif serta hasil belajar peserta didik relatif rendah.

Melalui penerapan metode bermain peran dalam pementasan drama peserta didik diajak berperan aktif dalam pembelajaran. Pementasan drama yang dilakukan dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam memberi pengalaman yang berbeda bagi peserta didik. Melalui pembelajaran menggunakan metode bermain peran dalam pementasan drama diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Gambar 1. Kerangka Berfikir



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap susunan masalah penelitian, dimana penyusunan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah peneliti, belum jawaban empirik.²⁹

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap hasil belajar pada ranah afektif”.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015) Hal. 64

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat pula berupa penelitian hubungan atau korelasi, penelitian *quasi-eksperimental*, dan *eksperimental*. Jenis penelitian ini berupa penelitian *experiment*, dimaksudkan untuk memberi ciri- ciri orang- orang tertentu, kelompok - kelompok atau keadaan - keadaan. Penelitian *experiment* kuantitatif dapat dikumpulkan dengan bantuan wawancara, kuesioner, dan pengamatan langsung.¹ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Experimental*, karena dalam penelitian ini akan menganalisis keberhasilan belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII di MTs An- Nur Pelopor Bandar Jaya.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel adalah definisi yang akan dioperasionalkan dan dapat diukur. Setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu dalam hal ini untuk membatasi ruang lingkup dan memudahkan pengukurannya. Perumusan definisi operasional variabel tersebut sebagai berikut :

¹ S, Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014).hal.105-106

1. Metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran - peran tertentu atau melakukan peran masing- masing sesuai dengan tokoh yang di lakoni berdasarkan arahan guru.
2. Hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap dan aspek keterampilan yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Hasil belajar pada Ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.² Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel Bebas : Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.³ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran (X).

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hal 60

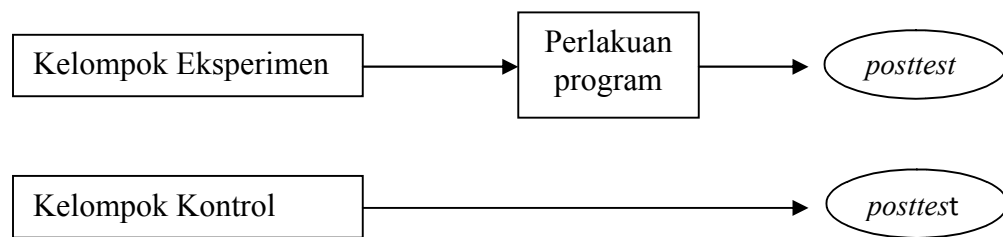
³ Sugiyono, *Ibid.* hal 61

2. Variabel Terikat : Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁴ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah afektif (Y).

D. Design Penelitian

Design Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Quasi Experimental* yaitu *posttest - Only Control Design*. *Posttest* yang digunakan berupa angket.

Gambar 2. Design Penelitian



Dalam disign ini terdapat dua kelompok masing – masing dipilih dengan Teknik Pengambilan Sampel. Design ini kelompok eksperimen mendapat perlakuan program, akan tetapi sebelum nya tidak mendapat pretes sebelum perlakuan program. Setelah mendapatkan perlakuan program, kelompok eksperimen mendapat posttes. Kelompok kontrol tidak mendapat pretes dan perlakuan program, akan tetapi setelah perlakuan diberikan posttes. Hasil posttes keduanya di bandingkan, jika hasil posttes kelompok ekperiment

⁴ *Ibid.* hal 61

lebih besar dari pada kelompok kontrol, dapat disimpulkan perlakuan program mempunyai pengaruh terhadap klien.⁵

E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari : objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, dengan siswa yang berjumlah 105 siswa, di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus dapat mewakili populasi.⁷ Kelas yang menjadi sampel yaitu 2 kelas dengan 1 kelas menjadi kelas eksperiment yaitu kelas VII D berjumlah 27 siwa dan 1 kelas menjadi kelas control yaitu kelas VII C berjumlah 27 siswa.

⁵ Wirawan, *Evaluasi : Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), hal.176

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hal.117

⁷ Sugiyono, *Ibid*. hal.118

3. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Dalam teknik ini yaitu mengambil sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁸ Teknik penarikan sample menggunakan cara ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sample penelitian. Cara pengambilannya menggunakan nomor undian.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki.⁹ Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai sikap dan kegiatan siswa selama melakukan pementasan drama tentang khalifah Bani Umayyah. Penulis melihat dan mengamati secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

⁸ *Ibid.* hal.120

⁹ *Ibid.* hal.158

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹⁰ Kuesioner ini digunakan dalam melakukan penilaian diri untuk mengetahui sikap - sikap yang dilakukan siswa dalam proses belajar mengajar. Penilaian ini menggunakan angket (kuesioner) yang harus diisi oleh siswa, angket berupa pernyataan tentang sikap siswa selama pembelajaran. Angket ini berupa 20 butir daftar pernyataan tentang sikap dan tingkahlaku siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula.¹¹ Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur dan mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument observasi dan angket (kuisisioner).

¹⁰ *Ibid.* hal.142

¹¹ Firdaos, R. Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, (2017), 11(2), 377-398.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini berisi daftar indikator - indikator yang digunakan untuk mengetahui munculnya gejala-gejala yang menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap yang baik dengan penerapan metode bermain peran dalam pementasan drama pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mengetahui seberapa banyak peningkatannya dengan cara memberi tanda *check* (✓) pada kolom indikator yang dinilai.

a. Kriteria Kategorisasi Skor

Kategorisasi yang digunakan dalam penelitian ini jenjang skor skala sikap pada lembar observasi. Analisis data skala sikap pada penelitian ini dilakukan untuk mengukur sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Suharsimi Arikunto, menyatakan bahwa sebelum menentukan predikat terhadap skala sikap, peneliti terlebih dahulu menentukan tolak ukur yang akan dijadikan patokan. Maka peneliti terlebih dahulu menentukan skor yang digunakan untuk setiap nomor item dalam lembar observasi sikap. Skor yang digunakan untuk menilai setiap nomor item adalah rentang skor 1-3. Nomor item terdiri dari 7 pernyataan sehingga ditentukan skor tertinggi yang mungkin diperoleh adalah 21 dan skor terendah yang mungkin diperoleh adalah 7. Penilaian yang digunakan adalah alternatif penilaian 3 kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan pengelompokan skor. Rentangan skor dibagi tiga sama besar, caranya adalah selisih antara

skor tertinggi dan terendah dibagi tiga, sehingga diperoleh rentang kategori sikap yaitu:

Tabel 3.1
Kategori Sikap Siswa Kategori

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	16,4 – 21
Sedang	11,7 – 16,3
Rendah	7 - 11,6

Hasil penilaian sikap setiap siswa selanjutnya dijumlahkan, hasilnya digunakan untuk menentukan predikat sikap siswa. Untuk mengetahui sikap siswa dari kedua kelas secara keseluruhan peneliti menjumlahkan skor siswa pada setiap pertemuan, selanjutnya dirata-rata untuk mengetahui perbandingan rata-rata sikap secara keseluruhan antara kelas eksperimen dan kontrol.

2. Lembar Penilaian Diri Ranah Afektif Berupa Kuesioner (Angket).

Data angket respon siswa dalam melakukan penilaian diri menggunakan Skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap dan kegiatan yang dilakukan siswa ketika proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran dalam pementasan drama yang diterapkan pada akhir pembelajaran dianalisis dengan cara menghitung persentase jawaban siswa menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai Akhir : } \text{—————} \times 100 \%$$

Tabel 3.2
Kategori Jawaban Setiap Item Instrumen

No.	Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
1.	Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
2.	Setuju	4	Setuju	2
3.	Netral	3	Netral	3
4.	Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

Sumber : Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D, (Bandung : Alfabeta, 2015),hal 135

H. Uji Instrumen

Instrument yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel. Berikut ini masing-masing uji coba instrument penelitian tersebut :

1. Uji validitas

Validitas merupakan ukuran ketepatan, keabsahan atau kesahihan suatu instrument sehingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.¹² Uji validitas pada penelitian ini menggunakan alat bantu perhitungan yaitu program *SPSS for Windows 16* dengan teknik *Corrected item – total correlation*. Pengujian validitas dengan taraf signifikan 0,05 memiliki kriteria pengujian yaitu : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen atau item – item pernyataan dinyatakan valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen atau item – item pernyataan dinyatakan tidak valid.¹³

¹² Firdaos, R. *Ibid.*

¹³ Putra, Z. F. S., Sholeh, M., & Widyastuti, N.. *Analisis kualitas layanan website BTKP-DIY menggunakan metode webqual 4.0. Jurnal Script*, (2014)2(1).hal.177

2. Uji Reabilitas

Reabilitas sama dengan konsisten. Suatu instrument penelitian dikatakan mempunyai nilai reabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.¹⁴ Untuk mengetahui tingkat reabilitas, Perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan alat bantu perhitungan yaitu program *SPSS for Windows 16* teknik *Cronbach's Alpha*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas adalah jika $\text{Alpha} > r_{\text{tabel}}$ maka item- item instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten, sebaliknya jika $\text{Alpha} < r_{\text{tabel}}$ maka item- item instrumen dinyatakan tidak reliabel atau konsisten. Kriteria tingkat reabilitas yaitu : jika Alpha antara 0,70 – 0,90 maka reabilitas tinggi, jika Alpha antara 0,50 – 0,70 maka reabilitas sedang, dan jika Alpha antara $< 0,50$ maka reabilitas rendah.¹⁵

I. Teknik Analisis Data

Setelah tes hasil belajar diberikan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, selanjutnya data yang didapat dari tes hasil belajar dan respon siswa tersebut dianalisis. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas

¹⁴ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta : Bumi Aksara, 2013), hal.127

¹⁵ Putra, Z. F. S., Sholeh, M., & Widyastuti, N. *Op.cit.*

pada penelitian ini menggunakan uji *one kolmogorof smirnov* pada program *SPSS for windows* 16 dengan taraf signifikan 5%. Adapun hipotesis uji *one kolmogorof smirnov* sebagai berikut :

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Tabel 3.3
Ketentuan *One Kolmogorof Smirnov*

Probabilitas	Keterangan	Artinya
Sig > 0,05	H_0 diterima	Data berdistribusi normal
Sig < 0,05	H_1 ditolak	Data tidak berdistribusi normal

Sumber : Getut Pramesti, Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22, (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2014)

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mendapatkan asumsi bahwa sampel penelitian memiliki kondisi yang sama atau homogen. Untuk menguji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *homogeneity of variances* pada program *SPSS for windows* 16 dengan taraf signifikan 5%. Adapun hipotesis uji *homogeneity of variances* sebagai berikut :

H_0 : tidak ada perbedaan nilai varians dari kedua kelas

H_1 : ada perbedaan nilai varians dari kedua kelas

Tabel 3.4
Ketentuan *Homogeneity of Variances*

Probabilitas	Keterangan	Artinya
$F_{hitung} < F_{tabel}$	H_0 diterima	Tidak ada perbedaan nilai varians dari kedua kelas
$F_{hitung} > F_{tabel}$	H_1 ditolak	Ada perbedaan nilai varians dari kedua kelas

Sumber : Getut Pramesti, Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22, (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2014)

3. Uji hipotesis

Setelah data selesai diuji homogenitas maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Data yang diuji adalah selisih rata-rata nilai *post test*. Teknik yang digunakan peneliti untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan uji-t. Rumus uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pada kedua kelas setelah mendapatkan perlakuan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan alat bantu program *SPSS for windows 16*.

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai dari tabel t (t_{tabel}), Cara penentuan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikan tertentu ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujian hipotesis :

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak ada perbedaan yang signifikan.¹⁶

¹⁶ Supardi U.S., *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistik Yang Lebih Komperhensif*, (Jakarta : Smart, 2013).hal. 330

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII C dan VII D, di MTs. An – Nur Pelopor Bandar Jaya semester genap tahun ajaran 2017/2018. Adapun rincian jumlah siswa kedua kelas tersebut sebagai berikut :

Tabel 4.1
Daftar Jumlah Siswa Kelas VII

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII C	16	11	27
2.	VII D	15	12	27
Jumlah		31	23	54

Sumber : Daftar Siswa Kelas VII T.P 2017/ 2018

Penelitian ini merupakan *quasi eksperimental* yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode pembelajaran untuk kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran, dan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode diskusi. Materi yang diberikan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen sama yaitu khalifah dinasti bani umayyah.

B. Deskripsi Kegiatan Pelaksanaan Perlakuan

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2018 di MTs. An – Nur Pelopor Bandar Jaya kelas VII C dan VII D. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian sama antara kelas VII C sebagai kelas kontrol dan VII D sebagai

kelas eksperimen, yaitu khalifah dinasti bani umayyah. Pelaksanaan penelitian meliputi kegiatan proses pembelajaran dan *post test*. Deskripsi tentang pemberian perlakuan akan dijabarkan sebagaimana berikut :

1. Pemberian Perlakuan Pada Kelas Eksperimen

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Mei 2018 pukul 07.15 – 08.35 WIB. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan pada pertemuan pertama adalah sejarah berdirinya dinasti Bani Umayyah. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan awal, yaitu mengawali pembelajaran dengan berdoa, absen, membahas materi sebelumnya dan memberi penjelasan tentang materi. Selanjutnya kegiatan inti, mengamati gambar- gambar yang berkaitan dengan dinasti Bani Umayyah, dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi. Selanjutnya, peneliti membagi 3 kelompok dan masing- masing diberikan materi yang berbeda, kelompok berdiskusi menggali materi. Kemudian peneliti memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk melakukan pementasan drama, Peneliti memberikan waktu satu minggu kepada setiap kelompok untuk mempersiapkan penampilan drama. siswa dan peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Di akhir pembelajaran, peneliti membagikan naskah drama untuk memainkan peran pada pertemuan kedua.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Mei 2018 pukul 07.15 – 08.35 WIB. Pada pertemuan pertama, siswa sudah diberikan tugas untuk memainkan drama. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan pada pertemuan kedua adalah sejarah pemerintahan khalifah dinasti Bani Umayyah yaitu Muawiyah Bin Abu Sufyan dan Yazid Bin Muawiyah.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dimulai dengan kegiatan awal, peneliti mengawali pembelajaran dengan tanya jawab. Siswa yang sebelumnya ditunjuk untuk memerankan drama diminta mempersiapkan diri. Selanjutnya kegiatan inti, siswa yang mendapatkan peran memainkan drama sejarah pemerintahan khalifah dinasti Umayyah yaitu Muawiyah Bin Abu Sufyan dan Yazid Bin Muawiyah untuk mementaskan tugas drama didepan kelas, sementara siswa yang tidak tampil mengamati sambil menyimpulkan peristiwa yang sedang didramakan bersama kelompoknya. Setelah permainan selesai, peneliti mengadakan diskusi disertai tanya jawab mengenai jalannya drama yang telah dilakukan oleh temannya, dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian peneliti melaksanakan evaluasi. Setelah evaluasi peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Mei 2018 pukul 07.15 - 08.35 WIB. Pada pertemuan kedua, siswa sudah diberikan tugas untuk memainkan drama. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan pada pertemuan ketiga adalah sejarah pemerintahan khalifah dinasti Bani Umayyah yaitu Khalifah Umar Bin Abdul Aziz.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga dimulai dengan kegiatan awal, peneliti mengawali pembelajaran dengan apersepsi berupa tanya jawab. Siswa yang sebelumnya ditunjuk untuk memerankan drama diminta mempersiapkan diri. Selanjutnya kegiatan inti, siswa yang mendapatkan peran memainkan drama sejarah pemerintahan Khalifah Dinsti Umayyah yaitu Khalifah Umar Bin Abdul Aziz untuk mementaskan tugas drama didepan kelas, sementara siswa yang tidak tampil mengamati sambil menyimpulkan peristiwa yang sedang didramakan bersama kelompoknya. Setelah permainan selesai, peneliti mengadakan diskusi disertai tanya jawab mengenai jalannya drama yang telah dilakukan oleh temannya, dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian peneliti melaksanakan evaluasi. Setelah evaluasi peneliti dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

d. Pemberian *Post Test*

Pemberian *post test* untuk kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Mei 2018. Test yang diberikan berupa angket penilaian diri sebanyak 20 buah pernyataan. *Post test* ini dilakukan pada saat pertemuan ketiga setelah pemberian perlakuan selesai bertujuan untuk mengetahui hasil belajar SKI pada ranah afektif.

2. Pemberian Perlakuan Pada Kelas Kontrol

a. Pertemuan Pertama

Pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Mei 2018 pukul 09.45 – 11.00 WIB. Materi yang diberikan pada kelas kontrol merupakan materi yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu sejarah berdirinya dinasti Bani Umayyah. Kegiatan awal yaitu mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, membahas materi sebelumnya dan kegiatan tanya jawab. Kegiatan inti siswa mengamati gambar yang berkaitan dengan materi dan bersama-sama menyimpulkan gambar tersebut. Kemudian, peneliti bercerita mengenai sejarah berdirinya dinasti Bani Umayyah. Siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran. Selanjutnya siswa berdiskusi terkait materi yang diberikan dengan teman sebangku untuk dipresentasikan kedepan kelas. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Selanjutnya, peneliti melakukan tanya jawab sebagai evaluasi. Setelah evaluasi peneliti mengajak siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.

b. Pertemuan Kedua

Pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Mei 2018 pukul 09.45 – 11.00 WIB. Materi yang diberikan pada kelas kontrol pada pertemuan kedua merupakan materi yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu sejarah pemerintahan khalifah dinasti Bani Umayyah yaitu Muawiyah Bin Abu Sufyan dan Yazid Bin Muawiyah. Kegiatan awal yaitu mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, membahas materi sebelumnya serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti, siswa mengamati gambar para tokoh khalifah bersama-sama menyimpulkan gambar tersebut. Kemudian, peneliti bercerita mengenai sejarah singkat pemerintahan para khalifah dinasti Bani Umayyah yaitu Muawiyah Bin Abu Sufyan dan Yazid Bin Muawiyah. Selanjutnya siswa membuat catatan terkait dengan materi yang disampaikan oleh peneliti lalu siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk dipersentasikan kedepan kelas. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Selanjutnya, peneliti melakukan tanya jawab sebagai evaluasi. Setelah evaluasi peneliti mengajak siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.

c. Pertemuan Ketiga

Pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Mei 2018 pukul 09.45 – 11.00 WIB. Materi yang diberikan pada kelas kontrol pada pertemuan ketiga merupakan materi yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu sejarah pemerintahan Khalifah Umar Bin Abdul Aziz. Kegiatan awal yaitu

mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, membahas materi sebelumnya serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti, siswa mengamati gambar para tokoh khalifah bersama-sama menyimpulkan gambar tersebut. Kemudian, peneliti bercerita mengenai sejarah singkat pemerintahan Khalifah Umar Bin Abdul Aziz. Selanjutnya siswa membuat catatan terkait dengan materi yang disampaikan oleh peneliti lalu siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk dipersentasikan kedepan kelas. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Selanjutnya, peneliti melakukan tanya jawab sebagai evaluasi. Setelah evaluasi peneliti mengajak siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.

d. Pemberian *Post Test*

Pemberian *post test* untuk kelas kontrol dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Mei 2018. Test yang diberikan sama seperti yang diberikan pada kelas eksperimen berupa angket penilaian diri sebanyak 20 buah. *Post test* ini dilakukan beberapa saat setelah pemberian perlakuan selesai test bertujuan untuk mengetahui hasil belajar SKI pada ranah afektif.

C. Hasil Pengumpulan Data Penelitian di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya

1. Deskripsi Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran SKI berlangsung. Observasi sikap dan kegiatan siswa dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sikap dan kegiatan siswa selama proses

pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan peneliti mengamati langsung sikap dan kegiatan siswa selama pembelajaran. Observasi terdiri dari 7 poin yang berkaitan dengan sikap dan kegiatan siswa. Skor siswa untuk setiap poin adalah rentang 1-3, sehingga skor tertinggi yang diperoleh adalah 21 dan yang terendah adalah 7. Sikap siswa yang memiliki skor rentang 7 - 11,6 dikategorikan sebagai rendah, 11,7 – 16,3 dikategorikan sedang, dan 16,4 – 21 dikategorikan tinggi. Hasil observasi sikap siswa pada saat pembelajaran berlangsung akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Data Hasil Observasi Sikap Siswa Kelas Eksperimen

1) Pertemuan I

Hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa kelas eksperimen pertemuan I pada hari Rabu, 9 Mei 2018 pukul 07.15 - 08.35 WIB, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil observasi I Sikap Siswa Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	16,4 – 21	9
Sedang	11,7 – 16,3	11
Rendah	7 - 11,6	7
Jumlah		27

Sumber : Data hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap dan kegiatan siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa 9

siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 11 siswa dan kategori rendah sebanyak 7 orang siswa.

2) Pertemuan II

Hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa kelas eksperimen pertemuan II pada hari Rabu, 16 Mei 2018 pukul 07.15 - 08.35 WIB, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hasil observasi II Sikap Siswa Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	16,4 – 21	15
Sedang	11,7 – 16,3	10
Rendah	7 - 11,6	2
Jumlah		27

Sumber : Data hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap dan kegiatan siswa kelas eksperimen pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa 15 siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 10 siswa dan kategori rendah sebanyak 2 orang siswa.

3) Pertemuan III

Hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa kelas eksperimen pertemuan III pada hari Rabu, 23 Mei 2018 pukul 07.15 - 08.35 WIB, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil observasi III Sikap Siswa Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	16,4 – 21	16
Sedang	11,7 – 16,3	10
Rendah	7 - 11,6	1
Jumlah		27

Sumber : Data hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap dan kegiatan siswa kelas eksperimen pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa 16 siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 10 siswa dan kategori rendah sebanyak 1 orang siswa.

b. Data Hasil Observasi Sikap Siswa Kelas Kontrol

1) Pertemuan I

Hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa kelas kontrol pertemuan I pada hari Rabu, 9 Mei 2018 pukul 09.45 – 11.00 WIB, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 4.5
Hasil observasi I Sikap Siswa Kelas Kontrol

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	16,4 – 21	4
Sedang	11,7 – 16,3	13
Rendah	7 - 11,6	10
Jumlah		27

Sumber : Data hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap dan kegiatan siswa kelas kontrol pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa 4 siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 13 siswa dan kategori rendah sebanyak 10 orang siswa.

2) Pertemuan II

Hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa kelas kontrol pertemuan II pada hari Rabu, 16 Mei 2018 pukul 09.45 – 11.00 WIB, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 4.6
Hasil observasi II Sikap Siswa Kelas Kontrol

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	16,4 – 21	5
Sedang	11,7 – 16,3	14
Rendah	7 - 11,6	8
Jumlah		27

Sumber : Data hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap dan kegiatan siswa kelas kontrol pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa 5 siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 14 siswa dan kategori rendah seba 8 orang siswa.

3) Pertemuan III

Hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa kelas kontrol pertemuan III pada hari rabu, 23 Mei 2018 pukul 09.45 – 11.00 WIB, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil observasi III Sikap Siswa Kelas Kontrol

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	16,4 – 21	6
Sedang	11,7 – 16,3	16
Rendah	7 - 11,6	5
Jumlah		27

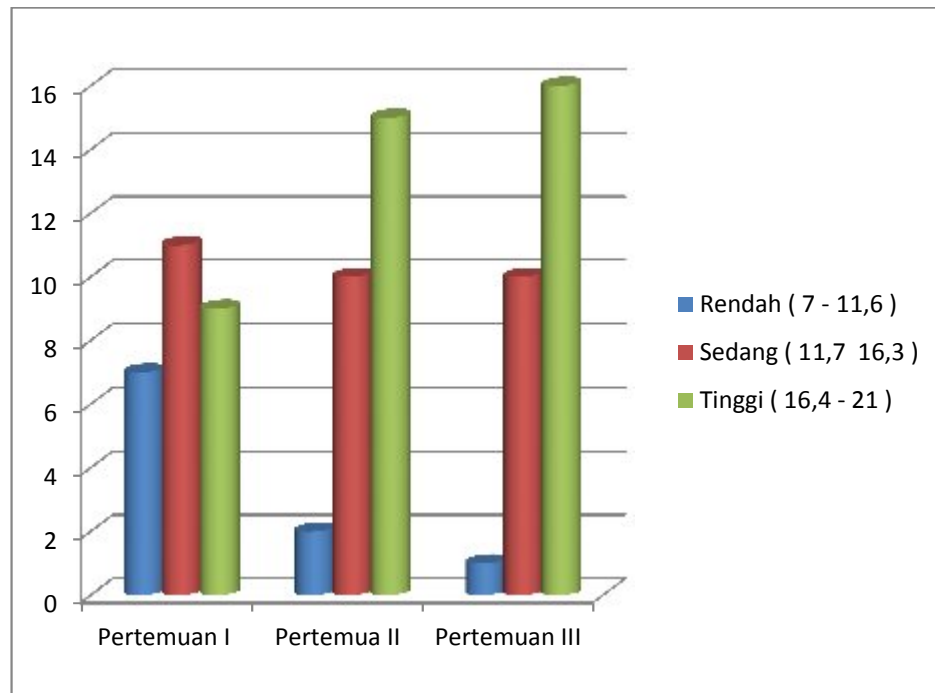
Sumber : Data hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap dan kegiatan siswa kelas kontrol pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa 6 siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 16 siswa dan kategori rendah seba 5 orang siswa.

2. Deskripsi Data Perbandingan Hasil Serta Rata-Rata Nilai

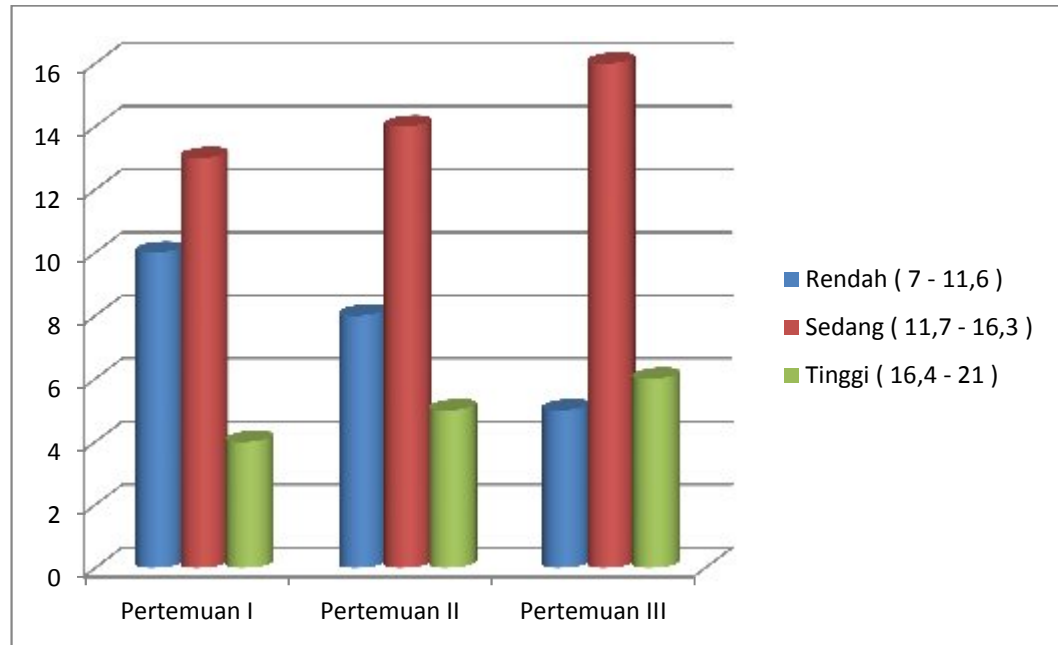
a. Observasi Sikap Dan Kegiatan Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perbandingan hasil observasi sikap dan kegiatan siswa selama proses pembelajaran SKI berlangsung. Data kelas eksperimen pada pertemuan pertama, akan disajikan dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 3. Diagram Batang Observasi Sikap Kelas Eksperimen

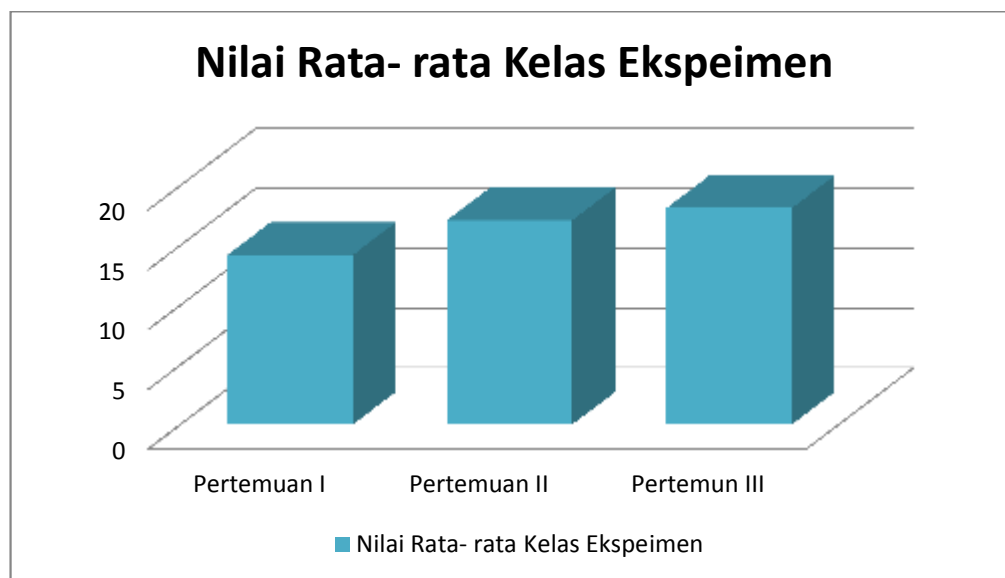
Dari gambar di atas, hasil observasi pada pertemuan I, II dan III menunjukkan sikap dan kegiatan siswa kelas eksperimen kategori rendah pada pertemuan I frekuensi yang muncul sejumlah 7 siswa, pertemuan II sejumlah 2 siswa dan pertemuan III sejumlah 1. Sikap siswa kategori sedang pada pertemuan I sejumlah 11 siswa, pertemuan II sejumlah 10 siswa dan pertemuan III sejumlah 10 siswa. Sikap siswa kategori tinggi pada pertemuan I sejumlah 9 siswa, pertemuan II sejumlah 15 siswa dan pertemuan III sejumlah 16 siswa. Grafik tersebut menunjukkan terjadi peningkatan pada kategori tinggi. Sedangkan terjadi penurunan pada kategori rendah.



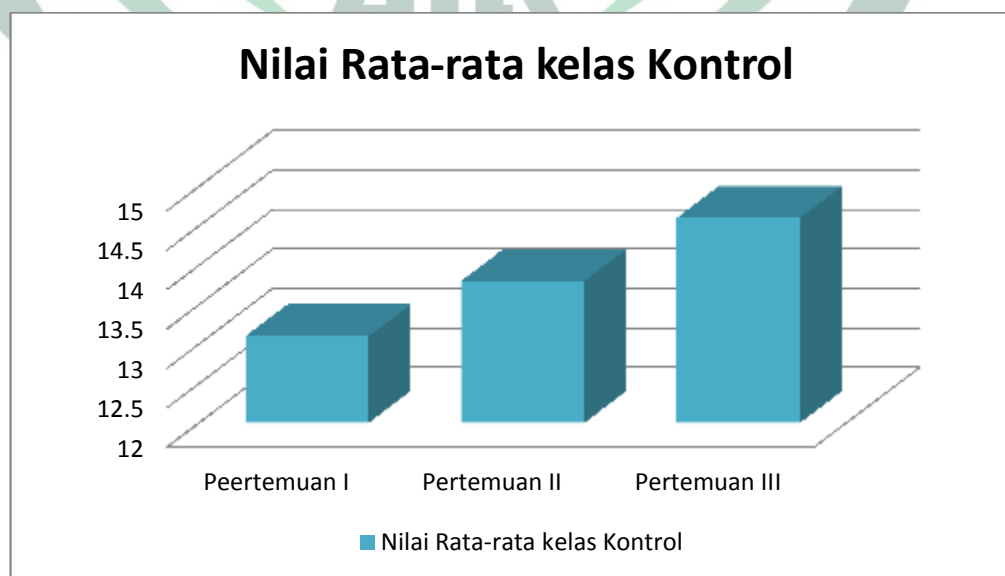
Gambar 4. Diagram Batang Observasi Sikap Kelas Kontrol

Dari gambar di atas, hasil observasi pada pertemuan I, II dan III menunjukkan sikap dan kegiatan siswa kelas kontrol. Kategori rendah pertemuan I sejumlah 10 siswa, sikap siswa pada pertemuan II sejumlah 8 siswa dan pertemuan III sejumlah 5 siswa. Kategori sedang pertemuan I sejumlah 13 siswa, pertemuan II sejumlah 14 siswa dan pertemuan III sejumlah 16 siswa. Kategori tinggi pertemuan I sejumlah 4 siswa, pertemuan II sejumlah 5 siswa dan pertemuan III sejumlah 6 siswa. Sehingga dapat dinyatakan bahwa sikap dan kegiatan siswa pada kelas kontrol setiap pertemuan rata-rata berada pada kategori sedang.

Adapun perbandingan rata-rata nilai hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat diamati sebagaimana berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Nilai Rata- rata Kelas Eksperimen



Gambar 6. Diagram Batang Nilai Rata- rata Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor sikap dan kegiatan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Rata-rata skor sikap dan kegiatan belajar kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua berada pada kategori sedang, kemudian pada pertemuan ketiga berada pada kategori tinggi. Sedangkan skor rata-rata sikap dan kegiatan belajar siswa kelas kontrol berada pada kategori rendah dalam setiap pertemuan. Jika, dijumlahkan dan dirata-rata pada setiap pertemuan maka rata-rata skor sikap dan kegiatan belajar siswa pada kelas eksperimen dari pertemuan I, II dan III adalah 16,5 maka dapat di kategorikan tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol apabila setiap skor pertemuan dirata-rata hasilnya adalah 13,8 artinya berada dalam kategori sedang. Perbedaan hasil ini terjadi karena pembelajaran pada kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menerapkan metode bermain peran. Sedangkan, pada kelas kontrol perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran dengan menerapkan metode diskusi.

3. Data Hasil *Post Test*

Post test dilaksanakan terhadap kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Post test* dilaksanakan setelah kedua kelas selesai mendapatkan perlakuan. Hasil *Post test* siswa akan dijabarkan sebagai berikut :

a. *Post Test* Kelas Eksperimen

Post test kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Mei 2018 pukul 07.15 - 08.35 WIB. *Post Test* pada kelas eksperimen dilaksanakan beberapa saat setelah kelas mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dalam pementasan drama khalifah bani umayyah. Setelah penulis mengumpulkan data hasil *post test* maka tahap selanjutnya adalah mengolah data yang diperoleh kedalam tabel. Untuk menentukan jumlah kelas digunakan rumus banyak kelas $(k) = 1 + 3,3 \log N$. Nilai N adalah jumlah responden yaitu 27 siswa. Rentang kelas eksperimen adalah 23, sehingga diperoleh jumlah kelas sebanyak 4 kelas interval dan panjang kelas adalah 5. Deskripsi tabel distribusi frekuensi hasil *post test* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi *Post Test* Siswa Kelas Eksperimen

Interval Skor	Frekuensi	Persentase
91 – 86	3	11 %
85 – 80	18	67 %
79 – 74	3	11 %
73 – 68	3	11 %

Berdasarkan tabel diatas perolehan hasil *post test* kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa siswa dengan interval skor 91 – 86 berjumlah 3 siswa maka Persentasenya 11 %, siswa dengan interval skor 85 – 80 berjumlah 18 siswa maka Persentasenya 67 %, siswa dengan interval skor 79 – 74 berjumlah 3 siswa maka Persentasenya 11 %, siswa dengan interval skor 73 – 68 berjumlah 3 siswa maka Persentasenya 11%, Adapun hasil penghitungan statistik yang diperoleh dengan bantuan program *SPSS For Windows 16*, nilai hasil *post test* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Nilai Statistik *Post Test* Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai Statistik
Mean	80.96
Median	81.00
Modus	81
Std. Deviation	5.353
Maximum	91
Minimum	68

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa nilai hasil *post test* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata atau mean sebesar 80.96, median sebesar 81.00, modus sebesar 81, Std. Deviation sebesar 5.353 nilai maximum sebesar 91 serta nilai minimum sebesar 68.

b. *Post Test* Kelas Kontrol

Post test kelas kontrol dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Mei 2018 pukul 09.45 – 11.00 WIB. *Post Test* pada kelas kontrol dilaksanakan beberapa saat setelah kelas mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menerapkan metode diskusi. Setelah penulis mengumpulkan data hasil *post test* maka tahap selanjutnya adalah mengolah data yang diperoleh kedalam tabel. Untuk menentukan jumlah kelas digunakan rumus banyak kelas $(k) = 1 + 3,3 \log N$. Nilai N adalah jumlah responden yaitu 27 siswa. Rentang kelas eksperimen adalah 25, sehingga diperoleh jumlah kelas sebanyak 5 kelas interval dan panjang kelas adalah 5. Deskripsi tabel distribusi frekuensi hasil *post test* kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi *Post Test* Siswa Kelas Kontrol

Interval Skor	Frekuensi	Persentase
90 – 86	1	4 %
85 – 81	3	11 %
80 – 76	4	15 %
75 – 71	14	52 %
70 – 65	5	18 %

Berdasarkan Tabel diatas perolehan hasil *post test* kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa siswa dengan interval skor 90 – 86 berjumlah 1 siswa maka Persentasenya 4 %, siswa dengan interval skor 85 – 81 berjumlah 3 siswa maka Persentasenya 11 %, siswa dengan interval skor 80 – 76 berjumlah 4 siswa maka Persentasenya 15 %, siswa dengan interval skor 75 – 71 berjumlah 14

siswa maka Persentasenya 52 %, dan siswa dengan interval skor 70 – 65 berjumlah 5 maka Persentasenya 18 %. Adapun hasil penghitungan statistik yang diperoleh dengan bantuan program *SPSS For Windows 16* nilai hasil *post test* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11
Nilai Statistik *Post Test* Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Statistik
Mean	73.96
Median	72.00
Modus	71
Std. Deviation	5.445
Maximum	90
Minimum	65

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa hasil *post test* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata atau mean sebesar 73.96, median sebesar 72.00, modus sebesar 71, Std. Deviation sebesar 5.445 nilai maximum sebesar 90 serta nilai minimum sebesar 65.

D. DATA HASIL UJI INSTRUMEN

1. Hasil Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas koesioner atau angket yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini butir angket dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan dinyatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Berdasarkan nilai r_{tabel}

dengan signifikan 5 % atau 0,05 diperoleh sebesar 0,2681 Diketahui N : 54 karena jumlah responden sebanyak 54 siswa. Hasil output perhitungan validitas dengan bantuan program *SPSS Statistic V 16 For Windows* teknik *Corrected item – total correlation* dapat dilihat pada lampiran serta rekapan hasil uji validitas angket yang mengacu pada hasil output perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.12
Uji Validitas Angket

No. Koesioner	r_hitung	r_tabel	Keterangan
1	0,346	0,2681	Valid
2	0,296	0,2681	Valid
3	0,386	0,2681	Valid
4	0,435	0,2681	Valid
5	0,272	0,2681	Valid
6	0,558	0,2681	Valid
7	0,566	0,2681	Valid
8	0,509	0,2681	Valid
9	0,474	0,2681	Valid
10	0,657	0,2681	Valid
11	0,553	0,2681	Valid
12	0,620	0,2681	Valid
13	0,494	0,2681	Valid
14	0,326	0,2681	Valid
15	0,412	0,2681	Valid
16	0,522	0,2681	Valid
17	0,698	0,2681	Valid
18	0,529	0,2681	Valid
19	0,412	0,2681	Valid
20	0,356	0,2681	Valid

2. Hasil Uji Reabilitas

Setiap butir pernyataan dalam angket dilakukan uji validitas jika sudah valid maka selanjutnya angket diuji reabilitasnya. Reabilitas sama dengan konsisten. Suatu instrument penelitian dikatakan mempunyai nilai reabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Untuk menggunakan tingkat reabilitas, Perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan bantuan program *SPSS Statistic V 16 For Windows* teknik *Cronbach's Alpha*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas adalah jika $\text{Alpha} > r_{\text{tabel}}$ maka item- item instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten, sebaliknya jika $\text{Alpha} < r_{\text{tabel}}$ maka item- item instrumen dinyatakan tidak reliabel atau konsisten. Adapun hasil perhitungan uji reabilitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.13
Uji Reabilitas Angket

Cronbach's Alpha	N of Items
0.805	20

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai Alpha adalah 0,805. Nilai Alpha dinyatakan lebih besar dari nilai r_{tabel} yaitu $0,805 > 0,2681$ maka item- item instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten. Tingkat reabilitas instrumen angket adalah 0,805 termasuk kedalam kriteria 0,70 – 0,90 yaitu tingkat reabilitas tinggi.

E. ANALISIS DATA

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS For Windows 16*. Rumus yang digunakan adalah *one kolmogorof smirnov*, data hasil uji normalitas disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.14
Uji Normalitas *Post Test* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Data	Sig _{hitung}	Sig _{min}	Keterangan	Artinya
<i>Post Test</i> Eksperimen dan Kontrol	0.635	0,05	H ₀ diterima	Data berdistribusi normal

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Sig_{hitung} adalah 0.635 dan nilai Sig_{min} adalah 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H₀ diterima artinya data berdistribusi normal karena nilai Sig_{hitung} > Sig_{min} yaitu 0.635 > 0,05.

2. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *homogeneity of variances* pada program *SPSS for windows 16* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Adapun data hasil uji homogenitas sebagai berikut :

Tabel 4.15
Uji Homogenitas *Post Test* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Data	Uji F		Keterangan	Artinya
	F _{hitung}	F _{tabel}		
<i>Post Test</i> Eksperimen dan Kontrol	0,319	4,03	H ₀ diterima	Tidak ada perbedaan nilai varians dari kedua kelas

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah 0,319 dan nilai F_{tabel} adalah 4,03. Nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,319 < 4,03$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya kedua sample dalam populasi memiliki keadaan homogen atau tidak ada perbedaan nilai varians dari kedua kelas.

3. Uji Hipotesis

Hasil dari uji *post test* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pada kedua kelas setelah mendapatkan perlakuan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan program *SPSS for windows 16*. Adapun perbandingan data *post test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.16
Hasil *Post test* Eksperimen dan Kontrol

No.	Kelas	N	Mean	Std. Deviation
1	Eksperimen	27	80.96	5.353
2	Kontrol	27	73.96	5.445

Berdasarkan tabel diatas, mean atau nilai rata - rata kelas eksperimen adalah 80.96 dan kelas kontrol adalah 73.96. Dengan demikian, nilai rata – rata pada kelas eksperimen dinyatakan lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Untuk lebih memperkuat data perbandingan nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis.

Hipotesis yang diuji adalah H_a : Ada perbedaan nilai secara signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Melawan H_o : tidak ada perbedaan pada nilai antara kelas eksperimen dan kontrol.

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

Tidak terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah afektif siswa kelas VII di MTs An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah afektif siswa Kelas VII di MTs An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan pada nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, atau sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Adapun uji hipotesis melalui uji-t (*t-test*) disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.17
Hasil Uji - t *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig. (2-tailed)	kesimpulan
<i>Post test</i> kelas eksperimen dan kontrol	4,764	1,67469	0.000	H_a diterima

Berdasarkan pada tabel diatas hasil analisis uji- t menunjukkan nilai t_{hitung} adalah 4,764, nilai t_{tabel} adalah 1,67469 dan Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Nilai t_{hitung} dinyatakan lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu $4,764 > 1,67469$. Sedangkan nilai Sig. (2-tailed) dinyatakan lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan pada hasil *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan juga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran dalam terhadap hasil belajar ranah afektif siswa kelas VII di MTs An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah.

F. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran dalam pementasan drama khalifah Bani Umayyah terhadap hasil belajar ranah afektif siswa kelas VII MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya, tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2018 dengan 3 kali pertemuan mulai tanggal 9, 16, 23 bulan Mei 2018 dengan kompetensi inti, kompetensi dasar serta materi yang sama yaitu Khalifah Bani Umayyah. Dalam pelaksanaannya, selama proses belajar mengajar dilakukan observasi sikap dan kegiatan belajar siswa. Pada akhir penelitian atau setelah materi diajarkan diadakan *post test* untuk mengetahui hasil belajar ranah afektif siswa. Setelah

penelitian dilaksanakan diperoleh data peningkatan hasil belajar ranah afektif yang kemudian dianalisis dengan uji-t (*t-test*).

Hasil analisis data dengan uji-t pada *post test* berupa angket menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar ranah afektif kelas eksperimen yang telah diajar dengan menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode diskusi. Hal ini terlihat dari data hasil uji hipotesis menggunakan uji-t pada *post test* berupa angket menunjukkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,764 > 1,67469$ artinya ada perbedaan yang signifikan pada hasil *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut juga dapat dilihat dari nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80.96 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73.96. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar ranah afektif yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis data dengan uji-t pada selisih hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memperkuat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar kedua kelas. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi sikap dan kegiatan belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pertemuan I adalah 14,2 yang berarti masuk pada kategori sedang, pertemuan II sebesar 17,1 masuk pada kategori tinggi, dan pertemuan III sebesar 18,1 yang berarti

masuk ke dalam kategori tinggi. Dari ketiga pertemuan tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai sikap dan kegiatan belajar siswa berada pada kategori tinggi. Sedangkan, pada kelas kontrol pertemuan I nilai rata-rata sikap siswa kelas kontrol sebesar 13,1, kemudian pertemuan II sebesar 13,8, dan pertemuan III sebesar 14,6. Dari ketiga pertemuan tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai sikap dan kegiatan belajar siswa berada pada kategori sedang. Apabila sikap dan kegiatan belajar siswa dari ketiga pertemuan dirata-rata, maka pada kelas eksperimen nilai rata-ratanya adalah 16,5 yang berarti pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol rata-ratanya adalah 13,83 yang berarti berada pada kategori sedang. Perbedaan nilai hasil belajar ranah afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan perlakuan ketika proses belajar mengajar menerapkan metode pembelajaran kepada setiap kelas berbeda.

Berdasarkan hasil observasi terhadap sikap dan kegiatan belajar siswa, terlihat perbedaan nilai rata-rata antar kedua kelas. Selain itu, perbedaan juga terlihat dari sikap dan kegiatan belajar siswa selama pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen selama pembelajaran lebih aktif, kreatif, berantusias, semangat, suka bertanya jika kurang faham, siswa juga lebih percaya diri, serta komunikasi dan kerja sama antar siswa terjalin dengan baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang kurang aktif dan kurang berantusias selama proses pembelajaran.

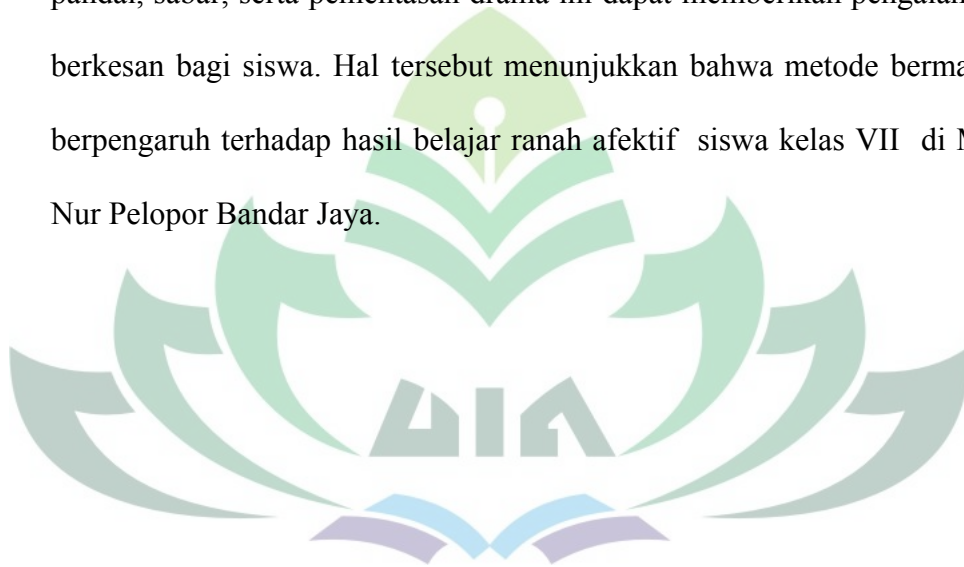
Dalam proses belajar mengajar yang diterima pada kelas kontrol menggunakan metode diskusi. Dari hasil pengamatan pada siswa kelas kontrol

menunjukkan bahwa siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti memang lebih mudah dalam mengkondisikan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan namun, siswa yang berpartisipasi aktif hanya beberapa siswa saja masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi aktif serta perhatian siswa terhadap pembelajaran berkurang lebih banyak diam dikelas tanpa memperhatikan pembelajaran yang disampaikan.

Dalam proses belajar mengajar yang diterima pada kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran dalam pelaksanaannya siswa berperan aktif dalam memainkan peran - peran tertentu atau melakukan peran masing- masing sesuai dengan tokoh yang di lakoni berdasarkan arahan guru untuk didramakan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Moeslichaton, bahwa metode bermain peran merupakan suatu kejadian yang memerankan tokoh – tokoh atau benda sekitar pada situasi tertentu sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut.¹ Metode ini menarik bagi siswa karena proses pembelajaran dilakukan seperti sebuah permainan. Dalam penelitian ini materi atau isi bahan yang didramakan tentang Khalifah Bani Umayyah meliputi Muawiyah Bin Abu Sufyan, Yazid Bin Muawiyah dan Umar Bin Abdul Aziz. Siswa kelas eksperimen lebih memahami materi atau isi dari bahan yang diajarkan karena siswa memerankan

¹ Novitaningrum, W. T. K. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Anak Tk A Lab. Um Kota Blitar. *Skripsi Jurusan Psikologi-Fakultas Pendidikan Psikologi Um*. (2013).

tokoh yang terlibat dalam peristiwa pemerintahan para khalifah selama memimpin dinasti bani umayyah. Sehingga hasil belajar ranah afektif mata pelajaran sejarah kebudayaan islam siswa kelas eksperimen menjadi lebih baik karena dalam proses belajar mengajar menggunakan metode bermain peran siswa menjadi lebih aktif, kreatif, siswa juga dapat berimajinasi dan siswa dapat meneladani sikap - sikap kepribadian dari para khalifah yang bijaksana, tegas, pandai, sabar, serta pementasan drama ini dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar ranah afektif siswa kelas VII di MTs An-Nur Pelopor Bandar Jaya.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar ranah afektif mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari hasil penghitungan uji-t pada peningkatan nilai rata-rata menyatakan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,764 > 1,67469$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima pada kedua kelas. Metode bermain peran pada kelas eksperimen lebih efektif dalam peningkatan perolehan hasil belajar terutama pada ranah afektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode diskusi pada kelas kontrol. Dari hasil penghitungan uji-t serta dari perbedaan rata-rata nilai yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ranah afektif siswa kelas VII MTs An – Nur Pelopor Bandar Jaya kabupaten Lampung Tengah.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, peneliti menyarankan beberapa hal diantaranya yaitu :

1. Bagi pendidik :

- a. Hendaknya pendidik melaksanakan pembelajaran dengan memberikan metode yang variatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menerapkan metode bermain peran pada materi yang dianggap sesuai untuk menggunakan metode tersebut.
- b. Hendaknya pendidik dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang beragam sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan bervariasi.

2. Bagi peserta didik :

- a. Diharapkan para peserta didik pada saat pelaksanaan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran hendaknya menguasai materi yang disampaikan agar lebih menunjukkan penghayatan peran dalam melakukan pementasan drama.
- b. Diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan dapat bekerja sama dengan baik sesama teman sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Lampiran 1. Profil MTs An – Nur Pelopor Bandar Jaya Terbanggi Besar Lampung Tengah

A. Sejarah Perkembangan MTs. An – Nur Pelopor Bandarjaya

Madrasah Tsanawiyah AN – NUR Pelopor Bandarjaya secara geografis terletak di kelurahan. Bandarjaya Barat Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah. Madrasah Tsanawiyah AN – NUR Pelopor Bandarjaya berdiri dan beroperasi pada tahun 1990 dibawah naungan Yayasan AN – NUR Pelopor Bandarjaya Terbanggi Besar Lampung Tengah.

Pada awal pendiriannya berdasarkan cita-cita yayasan yakni mendirikan lembaga pendidikan setingkat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) yang bercirikan Islam, maka didirikanlah Madrasah Tsanawiyah. Dengan didirikan Madrasah Tsanawiyah AN – NUR Pelopor Bandarjaya Terbanggi Besar diharapkan dapat sebagai lembaga dakwah dan pengembangan agama Islam yang bertujuan membekali para siswa didik disamping berilmu pengetahuan juga memiliki ketebalan iman dan ketaqwaan kepada Allah SWT. Dengan segala keterbatasan sarana dan prasarana seadanya dengan semangat berjuang menegakkan Islam di muka Bumi, maka proses belajarmengajar di Madrasah Tsanawiyah AN – NUR Pelopor Bandarjaya Terbanggi Besar dapat berjalan dengan baik.

Dalam perjalanan dan perkembangannya Madrasah Tsanawiyah AN – NUR Pelopor Bandarjaya dari tahun ketahun semakin mendapat sambutan

positif dari masyarakat, hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang semakin meningkat serta perlahan – lahan dapat memiliki bangunan yang permanen dengan membangun gedung secara swadaya bekerjasama antara Sekolah, Komite Sekolah dan Wali Murid, walaupun kondisi bangunan saat ini mulai memperlihatkan karena dimakan usia.

Pada awal berdirinya MTs AN-NUR Pelopor Bandarjaya di pimpin oleh Bapak M Thoharuddin, B.A. dari tahun 1990 sampai dengan tahun 1994, dari tahun 1995 sampai dengan tahun 2004 di pimpin oleh Bapak Sugiri, S.Ag , kemudian dari tahun 2005 sampai dengan tahun 2013 di pimpin oleh Ibu Dra. Siti Halimah, MM. Dari tahun 2013 sampai dengan Tahun 2016 di pimpin oleh Bapak Juriyanto, S.Pd.I, Tahun 2016/2017 di pimpin oleh bapak Apri Mahendra Putra, M.Pd.

B. Visi Dan Misi Madrasah

1. VISI : Madrasah Tsanawiyah yang unggul dalam prestasi yang dilandasi nilai iman dan takwa.
2. MISI :
 - a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap hari siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
 - b. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga madrasah.

- c. Menciptakan iklim persaingan yang sehat dalam menciptakan prestasi kepada seluruh siswa madrasah.

C. Tujuan Madrasah

1. Mengisi kesenjangan pendidikan tingkat SLTP yang bernuansa Islam di wilayah Kecamatan Terbanggi Besar sesuai AD / ART Yayasan “ AN – NUR “ Pelopor Bandarjaya.
2. Ikut serta membantu program pemerintah dalam mencerdaskan bangsa sesuai tujuan pendidikan Nasional.

D. Profil Mts An – Nur Pelopor Bandarjaya

1. Nama Sekolah : MTs AN–NUR Pelopor Bandarjaya
Terbanggi Besar
2. Alamat Desa / Kelurahan : Bandarjaya Barat
Kecamatan : Terbanggi Besar
Kabupaten : Lampung Tengah
Propinsi : Lampung
Nomor Telepon : 0725 – 26723
Email : mtsannurbandarjaya@yahoo.co.id
3. Nama Yayasan : AN-NUR Pelopor Bandar jaya
4. SK kelembagaan : Wh/G/PP/005/281/93
Tanggal : 28 Nopember 1993

5. Nomor Statistik Madrasah : 121218020029
6. NPSN : 10816622
7. Tahun di dirikan/beroperasi : 1990
8. Status Tanah : Hak Milik
9. Luas Tanah : 530 m²
10. Nama Kepala Sekolah : APRI MAHENDRA PUTRA, M.Pd
11. Status Sekolah : Swasta
12. Waktu Penyelenggaraan : Pagi dan Sore
13. Jumlah Guru dan TU : 23 orang
14. Jumlah siswa : 358 siswa

E. Keadaan Guru

Tabel
Data Guru dan Petugas Sekolah

No.	Nama Guru	Pendidikan	Mapel	Status	Tugas Tambahan
1	Apri Mahendra Putra, M.Pd	S2	Bahasa Inggris	Guru	Kepala Madrasah
2	Dra. Siti Halimah, MM.	S2	Fiqih	Guru	Guru DPK /Wali Kelas 7 C
3	Linda Yana, S.Ag	S1	Akidah Akhlak & SKI	Guru	Guru DPK / Bendahara BOS / WL KL 9E
4	Ratna Suhesti, S.Pd.I	S1	Bahasa Indonesia	Guru	Waka Bidang Kurikulum
5	Subiyantoro, S.T.	S1	Matematika	Guru	Waka Kesiswaan
6	Sugiyanto, S.Pd	S1	IPS	Guru	Waka Bidang

					Sarana Prasarana
7	Rosmiyati, S.Pd.I	S1	Pkn	Guru	Wali Kelas 9 B
8	Elis Wartti, S.Ag	S1	Al-Quran Hadist & SKI	Guru	Bendahara Komite / Wali Kelas 9 A
9	Su'an, S.Pd.Fis.	S1	IPA	Guru	Wali Kelas 8 C
10	Niswatun Hasanah, S.Pd.I	S1	Bahasa Arab	Guru	Wali Kelas 9 C
11	Alfatikhah, S.Pd.I	S1	Prakarya	Guru	Wali Kelas 9 D
12	Wahyudiyono, S.Pd.I	S1	IPA	Guru	
13	Idalia, S.Pd.	S1	Seni Budaya	Guru	Wali Kelas 8 A
14	Hagus Linar, S.Pd.I	S1	Bahasa Lampung	Guru	Wali Kelas 7 D
15	Veralita Safitri, S.S.	S1	Bahasa Inggris	Guru	Wali Kelas 7 A
16	Zuber Kurniawan, S.Pd	S1	Penjaskes	Guru	Wali Kelas 7 B
17	Lia Herliani, S.Pd	S1	Bimbingan Konseling	Guru	
18	Ratih Amalia, S.Pd	S1	Matematika	Guru	Wali Kelas 8 D
19	Juriyanto	S1	Ski	Guru	
20	Muhammad Reza Fahlevi, S.Kom	S1	Bhs Inggris/Bhs Indonesia	Guru	Wali Kelas 8 B
21	Hendro Susilo, S.Pd.I	S1	IPS	Guru	
22	Juta Irawati	SMEA		Staff TU	
23	Rubiyo	SMEA		Staff TU	

Sumber : Dokumentasi data MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya T.P 2017/2018

F. Keadaan Peserta Didik

Data peserta didik di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya tahun pelajaran 2017/ 2018 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel
Data Peserta Didik di MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya

Tahun Pelajaran	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas XI	
	Jumlah Siswa	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Kelas
2017/ 2018	105	4	117	4	133	4

Sumber : Dokumentasi data MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya T.P 2017/2018

G. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu pendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sarana dan prasarana di MTs. An – Nur Pelopor Bandar Jaya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel
Data Sarana dan prasarana di MTs. An – Nur Pelopor Bandar Jaya

No	Uraian	Jml Ung	Luas M ²	Pemanfaatan Ruangan			Kondisi		
				Dipakai	Tidak	Jarang	Baik	RR	RB
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ruang belajar	7	165	✓				4	2
2	R. Kepala Sekolah	1	18	✓			1		
3	Ruang Guru	1	36	✓			1		
4	Ruang Perpustakaan	1	24	✓				1	
5	Ruang UKS	1							
6	Ruang Mushola	1							
7	Ruang BK	1							
8	Ruang Osis	1							
9	Ruang Keterampilan	1							

10	Ruang KKS								
11	Ruang KKG								
12	Tempat Kendaran	1	12	✓			1		
13	R Gudang								
14	R. Dinas Ka. Sekolah								
15	R. Dinas Guru								
16	R. Dinas Penjaga								
Sarana meubelair									
1	Jumlah kursi murid	224					124	20	80
2	Jumlah meja murid	112					80	20	12
3	Jumlah meja Guru	21					1	4	0
4	Jumlah Kursi Guru	21						10	10
5	Jumlah Kursi Tamu	8					8		
6	Almari Buku	3						1	2
7	Rak Perpustakaan	2						1	1
Mesin Kantor									
1	Mesin Tik	1							1
2	Komputer	2					2		
3	Printer	3					2		1

Sumber : Dokumentasi data sarana prasarana MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya

T.P 2017/2018



Lampiran 2. Hasil Observasi Pra Penelitian

**Daftar nilai hasil belajar ranah afektif peserta didik kelas VII Mts An – Nur
Pelopor Bandar jaya Terbanggi Besar Lampung Tengah**

**Tabel
Hasil belajar pada ranah afektif Kelas VII A dan VII B**

No.	Nama peserta didik VII A	Nilai	Kategori	Nama peserta didik VII B	Nilai	Kategori
1	Ahmad angsoni	70	C	Anisa Ulatifah	55	K
2	Ahmad ikhsanudin	75	C	Azril Ilham	55	K
3	Ana septiana	82	B	Binti Syariah	59	K
4	Andi pratama	76	C	Chandra Wardana	52	K
5	Awan palagam yosbara	79	C	Deska	75	C
6	Eka fitria ningsih	65	C	Dwinta Salsabila	75	C
7	Faiz zatul aproh	88	B	Kharisma Yosbara	90	B
8	Fitri zuliana	60	C	M EDI ARIFIN	75	C
9	Gupran mahpuzh	65	C	Mulazimatul Khifdiah	75	C
10	Istiqomah	75	C	Nisrina Afifah F.	55	K
11	Lailatul fitria	80	B	Nur Lia	85	B
12	M amryansah	67	C	Panca Kurniawan	55	K
13	M ichsanudin	70	C	Risnawati Adi R.	75	C
14	M yarma ulin ni'am	78	C	Rofi Qatul Istinganah	55	K
15	Ma'arif adi ridwan	77	C	Saniatus Sa'diah	78	C
16	Marlia trisna wati	85	B	Selvi Eka Rismawati	85	B
17	Maya fitria sa'adah	55	K	Shandi Maulana	78	C
18	Miftahul tamam	56	K	Siska Yustiani	75	C
19	Muhammad shohir	59	K	Siti Wahdatul Azizah	54	K
20	Nurul hidayah	67	C	Sonia Cahya Ningrum	40	K
21	Retno saro	75	C	Sri Wahyuni	57	K
22	Rizki rahmawati	55	K	Suci An-Najah	55	K
23	Siti nur sholikhah	87	B	Syhgita Eka Clalisa	84	B
24	Yusuf asyari	54	K	Uli Yanti Sari	77	C
25	Yuvan rizal alalamullah	56	K	Umul Kholidiyah	75	C
26	Zainuri efendi	70	C			
Jumlah		B : 5 C : 14 K : 7		Jumlah	B : 4 C : 10 K : 11	

Tabel
Hasil belajar pada ranah afektif Kelas VII C dan VII D

No.	Nama peserta didik VII C	Nilai	Kategori	Nama peserta didik VII D	Nilai	Kategori
1	Adi Yudha Satkin Putra	78	C	Agung Prayoga	75	C
2	Alyssa Sasy Maharani	77	C	Ananda Riski Azahra	77	C
3	Angga Saputra	55	K	Ardito Fadila Trisliandi	55	K
4	Anissa Sinta Maharani	55	K	Ayu Nissa	86	B
5	Ayu Fadiyah Apriliya	75	C	Catur Firmansyah	75	C
6	Budi Mulya	75	C	Cintya Prasetya D.	54	K
7	Cinta Farikh N	88	B	Dito Efendi	55	K
8	Desco Auri Putra A.	54	K	Edi Muhammad Ibrahim	50	K
9	Fajar Bahtiar Solihin	55	K	Eka Saputra	78	C
10	Hadijah Ritonga	55	K	Fariza Hirzi Adzhani	70	C
11	Harun Maulana Batu B.	80	B	Galih Dwi Pangestu	80	B
12	Iqbal Khoirul Al-Azis	55	K	Hanifa Tazkia Nabila	55	K
13	Jery Gadtuso	55	K	Heri Setiawan	55	K
14	Leni Eksandi	55	K	Iqbal Panji Saputra	55	K
15	Melisa Putri	79	C	Khusnul Nuraini	52	K
16	Muhammad Takuwim	85	B	Leni Raviatul Hidayah	75	C
17	Muri Handayani	75	C	Muklis Suryawan	54	K
18	Nurma Damayanti	51	K	Mutiara Nadya Sari	88	B
19	Rayhan Permadi	55	K	Rahma Arizky Winata	70	C
20	Ria Mardiana	70	C	Restan Bani Yusuf	70	C
21	Rifki Hidayah Tulloh	75	C	Rintan Sri Rahayu	75	C
22	Sherly Azzahra Juliana	55	K	Riski Saputra	55	K
23	Wahyuda Bagus Pratama	87	B	Sintia Indriyani	75	C
24	Sapriyadi	55	K	Tesa Lonika	70	C
25	Nabila Putri	55	K	Yudha Panca Saputra	53	K
26	Yusnizar Fauzi	75	C	Akbar Sanjaya	50	K
27	M Ramadan Wahid	77	C	Hengky Fath Baihaqi	78	C
Jumlah		B : 4 C : 10 K : 13		Jumlah	B : 4 C : 11 K : 12	

Keterangan :

Baik (B) : 80 – 100
 Cukup (C) : 60 – 79
 Kurang (K) : kurang dari 60

Lampiran 3. Silabus Pembelajaran

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Madrasah Tsanawiyah

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas / Semester : VII / Genap

Kompetensi Inti :

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran yang dianutnya.

KI-2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3 Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang pengetahuan, teknologi seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2. Menghayati nilai-nilai positif yang dicontohkan oleh khalifah Khalifah	1. Membiasakan nilai-nilai positif yang dicontohkan oleh	Dinasti Bani Umayyah Pelopor	1. Penilaian diri 2. Penilaian teman		<ul style="list-style-type: none"> Buku Pedoman

pada masa dinasti bani umayyah	Khalifah-khalifah pada masa dinasti bani Umayyah.	Kemajuan Peradaban Islam	sejawat		Guru mapel SKI Kls VII Kemenag
2.4 Menghargai kesederhanaan dan keshahihan Umar bin Abdul Aziz dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan pola hidup Khalifah Umar bin Abdul Aziz setelah menjadi Khalifah Dinasti Umayyah. Menunjukkan bentuk sikap kesederhanaan Khalifah Umar bin Abdul Aziz lebih-lebih setelah beliau wafat. Menyebutkan kebijakan Khalifah Umar bin Abdul Aziz di bidang ekonomi 		Tugas Mengidentifikasi bentuk kemajuan kebudayaan/peradaban Islam yang telah diraih oleh dinasti bani Umayyah.	6 x 35Jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Pegangan siswa mapel SKI Kls VII Kemenag
3.2. Memahami sejarah	1. Menjelaskan proses		Tes tulis 1. Menulis kisah		

berdirinya dinasti bani umayyah.	berdirinya dinasti bani umayyah. 2. Menjelaskan riwayat hidup, kebijakan-kebijakan kekhalifahan dinasti umayyah		para Khalifah dinasti bani Umayyah yang terkenal. 2. Menjawab soal-soal tentang kemajuan yang dicapai Khalifah dinasti bani Umayyah yang terkenal. Tes lisan 1. Menceritakan kisah para khalifah pada khalifah dinasti bani umayyah		
----------------------------------	--	--	---	--	--

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah/Madrasah	: MTs. An- Nur
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester	: VII / I
Materi Pokok	: Sejarah Kekhalifahan Dinasti Umayyah
Alokasi Waktu	: 6 X 35 Jp

A. KOMPETENSI INTI

- KI – 1 Menghargai dan menghayati ajaran yang dianutnya.
- KI – 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keadaannya.
- KI – 3 Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang pengetahuan, teknologi seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI – 4 Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang atau teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.2. Menghayati nilai-nilai positif yang dicontohkan oleh khalifah-Khalifah pada masa dinasti bani umayyah	1. Membiasakan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari seperti yang dicontohkan oleh Khalifah-khalifah pada masa dinasti bani Umayyah.
2.4 Menghargai kesederhanaan dan keshahihan Umar bin Abdul Aziz dalam kehidupan sehari-hari .	1. Menyebutkan pola hidup Khalifah Umar bin Abdul Aziz setelah menjadi Khalifah Dinasti Umayyah. 2. Menunjukkan bentuk sikap kesederhanaan Khalifah Umar bin Abdul Aziz lebih-lebih setelah beliau wafat. 3. Menyebutkan kebijakan Khalifah Umar bin Abdul Aziz di bidang ekonomi
3.2. Memahami sejarah berdirinya dinasti bani umayyah.	1. Menjelaskan proses berdirinya dinasti bani umayyah. 2. Menjelaskan riwayat hidup, kebijakan-kebijakan kekhalifahan dinasti umayyah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan proses berdirinya dinasti umayyah.
2. Siswa dapat menjelaskan kekhalifahan dinasti bani umayyah.
3. Siswa dapat menjelaskan kesederhanaan para khalifah dinasti umayyah.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Sejarah dinasti bani umayyah.
 - Proses berdirinya dinasti umayyah.
 - Khalifah dinasti bani umayyah.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Scientific: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.
2. Model : Kooperatif
3. Metode : Bermain Peran, Diskusi, Tanya Jawab.

F. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media: Gambar- gambar.
2. Alat/Bahan: kertas karton, properti untuk bermain drama.
3. Sumber Pembelajaran: Buku paket, lingkungan alam sekitar, pengalaman siswa, internet.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama :

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi tentang sejarah dinasti umayyah. e. Guru dapat memakai beberapa alternatif media/alat 	10 menit

<p>peraga/alat bantu, dapat berupa tulisan manual di papan tulis, kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca).</p> <p>B. Kegiatan inti</p> <p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik Mengamati gambar- gambar. • Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proses berdirinya dinasti umayyah. <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya. • Melalui stimulus guru, peserta didik menanyakan tentang sejarah berdirinya dinasti umayyah dan para khalifah dinasti umayyah. <p>c. Eksplorasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk 3 kelompok dengan bimbingan guru. • Guru membagi materi tentang khalifah dinasti umayyah yang berbeda untuk setiap kelompok. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok menggali materi tentang beberapa khalifah bani umayyah. • Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok kurang lebih satu minggu untuk mempersiapkan penampilan drama kelompok mereka masing-masing. <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersentasikan hasil diskusinya di depan kelas 	<p>50 menit</p>
--	-----------------

<p>sesuai dengan kelompok dan tema masing-masing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesimpulan pada materi yang telah dibahas. <p>C. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Melaksanakan penilaian dan bersama-sama melakukan refleksi dengan melakukan ice breaking terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru dan peserta didik bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa. Guru mengucapkan salam. 	10 menit
--	----------

Pertemuan Kedua :

Kegiatan	Waktu
<p>A. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif materi 	10 menit

<p>sebelumnya dan mengaitkan dengan materi tentang sejarah pemerintahan para khalifah dinasti umayyah.</p> <p>e. Guru dapat memakai beberapa alternatif media/alat peraga/alat bantu, dapat berupa tulisan manual di papan tulis, kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca).</p>	
<p>B. Kegiatan inti</p> <p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik Mengamati persiapan kelompok lain dalam pementasan drama. <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya. • Melalui stimulus guru, peserta didik menanyakan tentang materi yang akan dipentaskan. <p>c. Eksplorasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan kepada masing-masing kelompok untuk menampilkan hasil drama mereka. • Guru mempersilahkan mulai dari kelompok 1 dan 2. • Kelompok yang mendapat tugas tampil memainkan drama. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang belum tampil memperhatikan kelompok yang sedang mementaskan drama. <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi umpan balik atau bertanya tentang materi yang telah dibahas. • Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil 	50 menit

pembelajaran.	
C. Penutup	
a. Melaksanakan penilaian dan bersama-sama melakukan refleksi dengan melakukan ice breaking terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan. b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. c. Guru dan peserta didik bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa. d. Guru mengucapkan salam.	10 menit

Pertemuan Ketiga :

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi tentang sejarah khalifah dinasti umayyah. e. Guru dapat memakai beberapa alternatif media/alat peraga/alat bantu, dapat berupa tulisan manual di papan tulis, kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca).	10 menit

pembelajaran.	
c. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	
d. Guru dan peserta didik bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa.	
e. Guru mengucapkan salam.	

H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

➤ Penilaian

1) Kompetensi Sikap:

- a. Teknik Penilaian : Observasi dan angket
- b. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
- c. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*

2) Kompetensi Keterampilan:

- a. Teknik Penilaian : Tes (Praktik Bermain Drama)
- b. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
- c. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam

Bandar Jaya, Mei 2018

Mahasiswi

Juriyanto, S.Pd.I
NIK. 167909197

Destik Meliyanti
NPM. 1411010043

Kepala Sekolah
MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya

Apri Mahendra Putra, M.Pd.
NIP. 19770402 200501 1006

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah/Madrasah	: MTs. An- Nur
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester	: VII / I
Materi Pokok	: Sejarah Kekhalifahan Dinasti Umayyah
Alokasi Waktu	: 6 X 35 Jp

A. KOMPETENSI INTI

KI – 1 Menghargai dan menghayati ajaran yang dianutnya.

KI – 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keadaannya.

KI – 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang pengetahuan, teknologi seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI – 4 Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang atau teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.2. Menghayati nilai-nilai positif yang dicontohkan oleh khalifah-Khalifah pada masa dinasti bani umayyah	2. Membiasakan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari seperti yang dicontohkan oleh Khalifah-khalifah pada masa dinasti bani Umayyah.
2.4 Menghargai kesederhanaan dan keshahihan Umar bin Abdul Aziz dalam kehidupan sehari-hari .	4. Menyebutkan pola hidup Khalifah Umar bin Abdul Aziz setelah menjadi Khalifah Dinasti Umayyah. 5. Menunjukkan bentuk sikap kesederhanaan Khalifah Umar bin Abdul Aziz lebih-lebih setelah beliau wafat. 6. Menyebutkan kebijakan Khalifah Umar bin Abdul Aziz di bidang ekonomi
3.2. Memahami sejarah berdirinya dinasti bani umayyah.	3. Menjelaskan proses berdirinya dinasti bani umayyah. 4. Menjelaskan riwayat hidup, kebijakan-kebijakan kekhalifahan dinasti umayyah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

4. Siswa dapat menjelaskan proses berdirinya dinasti umayyah.
5. Siswa dapat menjelaskan kekhalifahan dinasti bani umayyah.
6. Siswa dapat menjelaskan kesederhanaan para khalifah dinasti umayyah.

D. MATERI PEMBELAJARAN

2. Sejarah dinasti bani umayyah.
 - Proses berdirinya dinasti umayyah.
 - Khalifah dinasti bani umayyah.

E. METODE PEMBELAJARAN

4. Pendekatan Scientific: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.
5. Metode : Diskusi, Tanya Jawab.

F. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN

4. Media: Gambar- gambar.
5. Alat/Bahan: kertas karton, properti untuk bermain drama.
6. Sumber Pembelajaran: Buku paket, lingkungan alam sekitar, pengalaman siswa, internet.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama :

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi tentang sejarah dinasti umayyah. e. Guru dapat memakai beberapa alternatif media/alat peraga/alat bantu, dapat berupa tulisan manual di papan tulis, kertas karton (tulisan yang besar dan mudah 	10 menit

<p>dilihat/dibaca).</p> <p>B. Kegiatan inti</p> <p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik Mengamati gambar- gambar. • Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proses berdirinya dinasti umayyah. <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan bertanya. • Melalui stimulus guru, peserta didik menanyakan tentang sejarah berdirinya dinasti umayyah. <p>c. Eksplorasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelompok untuk Peserta didik agar berpasangan dengan teman sebangku. • Masing-masing kelompok menggali materi tentang beberapa sejarah berdirinya dinasti umayyah. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing - masing pasangan mencatat materi untuk dipersentasikan kedepan kelas. <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. 	50 menit
<p>C. Penutup</p> <p>a. Melaksanakan penilaian dan bersama-sama melakukan refleksi dengan melakukan ice breaking terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</p> <p>c. Guru dan peserta didik bersama-sama menutup</p>	10 menit

pelajaran dengan berdoa.	
d. Guru mengucapkan salam.	

Pertemuan Kedua :

Kegiatan	Waktu
<p>A. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi tentang sejarah khalifah dinasti umayyah. Guru dapat memakai beberapa alternatif media/alat peraga/alat bantu, dapat berupa tulisan manual di papan tulis, kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca). <p>B. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengamati gambar- gambar. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proses berdirinya dinasti umayyah dan para khalifah bani umayyah. Menanya 	10 menit

<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan bertanya. • Melalui stimulus guru, peserta didik menanyakan tentang materi sejarah para khalifah dinasti umayyah.. <p>c. Eksplorasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelompok untuk Peserta didik agar berpasangan dengan teman sebangku. • Masing-masing kelompok menggali materi tentang sejarah pemerintahan khalifah dinasti umayyah yaitu Muawiyah Bin Abu Sofyan dan Yazid Bin Muawiyah. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing - masing pasangan mencatat materi untuk dipresentasikan kedepan kelas. • Guru memberi sedikit permainan dalam mencari pasangan untuk mempresentasikan bahan diskusi. • Peserta didik dipersilahkan maju kedepan kelas bersama pasangannya <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi umpan balik materi yang telah dibahas. • Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. <p>C. Penutup</p> <p>a. Melaksanakan penilaian dan bersama-sama melakukan refleksi dengan melakukan ice breaking terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p>	<p>50 menit</p>
---	-----------------

b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. c. Guru dan peserta didik bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa. d. Guru mengucapkan salam.	10 menit
---	----------

Pertemuan Ketiga :

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi tentang sejarah khalifah dinasti umayyah. e. Guru dapat memakai beberapa alternatif media/alat peraga/alat bantu, dapat berupa tulisan manual di papan tulis, kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca). B. Kegiatan inti a. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati gambar- gambar. • Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proses berdirinya dinasti umayyah dan para khalifah 	10 menit

<p>bani umayyah.</p> <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan bertanya. • Melalui stimulus guru, peserta didik menanyakan tentang materi khalifah Umar bin Abdul Aziz. <p>c. Eksplorasi/eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi 2 kelompok untuk berdiskusi. • Masing-masing kelompok menggali materi tentang sejarah pemerintahan khalifah dinasti umayyah yaitu Umar bin Abdul Aziz. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing - masing kelompok mencatat materi untuk dipresentasikan kedepan kelas. • Guru memberi sedikit permainan dalam mencari peserta didik untuk mempresentasikan bahan diskusi. • Peserta didik dipersilahkan maju kedepan kelas bersama pasangannya <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi umpan balik materi yang telah dibahas. • Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. 	50 menit
<p>C. Penutup</p> <p>a. Melaksanakan penilaian dan bersama-sama melakukan refleksi dengan melakukan ice breaking terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada</p>	10 menit

<p>pertemuan berikutnya.</p> <p>f. Guru dan peserta didik bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa.</p> <p>g. Guru mengucapkan salam.</p>	
---	--

H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

➤ Penilaian

1. Kompetensi Sikap:

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
- c. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*

2. Kompetensi Keterampilan:

- a. Teknik Penilaian : Tes (Praktik Bermain Drama)
- b. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
- c. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam

Bandar Jaya, Mei 2018

Mahasiswi

Juriyanto, S.Pd.I
NIK. 167909197

Destik Meliyanti
NPM. 1411010043

Kepala Sekolah
MTs. An- Nur Pelopor Bandar Jaya

Apri Mahendra Putra, M.Pd.
NIP. 19770402 200501 1006

Lampiran 6. Kisi – Kisi Lembar Observasi

Kisi – Kisi Lembar Observasi dalam Pementasan Drama

Pedoman observasi siswa :

No.	Indikator	Nomer soal	Jumlah
1.	Keikut Sertaan Siswa.	1,3,5	3
2.	Suasana Belajar Menyenangkan.	2,7	2
3.	Lebih Bermakna.	4,6	2
<i>Jumlah Total</i>			

Lampiran 7. Lembar observasi bermain peran

Nama :
 Kelas :
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Petunjuk :

1. Instrumen ini digunakan selama pembelajaran berlangsung untuk memberikan skor pada siswa.
2. Berilah skor pada kolom yang tersedia berdasarkan keterangan yang ada.
3. Keterangan : Skor 3 = Baik, Skor 2 = Cukup, Skor 1 = Kurang

No.	Aspek Yang Diamati	Kategori			Keterangan
		B	C	K	
1.	Mengikuti pementasan drama dengan semangat dan antusias.				B : Baik C : Cukup K : Kurang
2.	Mengapresiasi tugas pementasan drama yang diberikan oleh guru.				
3.	Memerankan tokoh dalam pementasan drama dengan baik.				
4.	Bekerjasama dalam berkelompok ketika melakukan tugas pementasan drama.				
5.	Menghayati peran yang sedang diperankan.				
6.	Mampu mengapresiasi tokoh dalam cerita atau peristiwa yang sesuai dengan tokoh yang diperankannya.				
7.	Bermain drama secara tertip, aktif dan kreatif sehingga mampu menarik perhatian penonton.				

Lampiran 8. Kisi – Kisi Angket Hasil Belajar Pada Ranah Afektif

Kisi – Kisi Angket Penilaian Diri

Menurut Taksonomi untuk daerah afektif mula-mula dikembangkan oleh David R.Krathwohl dan kawan-kawan, Ranah afektif adalah ranah yan berkaitan dengan sikap atau nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan ada pada peserta didik dalam berbagai tinggkah laku. Ranah afektif ini oleh Krathwohl dan kawan-kawan ditaksonomi menjadi lebih rinci lagi menjadi 5 jenjang, yaitu : *receiving* (Menerima), *Responding* (menanggapi), *Valuing* (menilai), *Organization* (mengatur atau mengorganisaikan), *characterization* (karakterisaai dengan suatu nilai atau komplek nilai).

No.	Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah Item
			Positif	Negative	
1.	<i>Receiving</i>	Aktif , Kreatif	3, 5, 6, 7, 10, 13	16, 18, 20	9
	<i>Valuing</i>	Percaya Diri	11	19	2
2.	<i>Valuing</i>	Memiliki Ide atau Karya	4, 9, 12	17	4
3.	<i>Organization</i>	Bekerja Sama	8		1
	<i>Responding</i>	Suka Bertanya	1, 2	14, 15	4

Lampiran 9. Format Lembar Koesioner atau Angket

ANGKET PENILAIAN DIRI

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Keterangan : Berilah tanda *check* (✓) pada kolom : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

No.	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
1	Saya bertanya bila saya tidak mengerti.					
2	Saya selalu bertanya kepada guru agar lebih faham lagi.					
3	Saya selalu menyiapkan pertanyaan sebelum mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam.					
4	Saya berusaha mengeluarkan pendapat untuk menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran berlangsung.					
5	Apabila guru bertanya saya berusaha menjawab walaupun saya kurang mengerti materi yang tanyakan oleh guru					
6	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.					
7	Saya selalu aktif dalam kelompok saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.					

8	Jika ada kesulitan dalam pembelajaran saya selalu mendiskusikan dengan teman atau guru.					
9	Saya selalu berusaha untuk memutuskan mencari jalan keluar dalam kegiatan diskusi.					
10	Saya mengerjakan latihan soal sejarah kebudayaan islam dengan sungguh- sungguh.					
11	Saya mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik.					
12	Saya memberi saran ketika ada teman yang bertanya.					
13	Saya berantusias saat diberikan tugas oleh guru.					
14	Saya merasa takut untuk bertanya kepada guru dikelas.					
15	Saya selalu diam ketika guru mengajukan pertanyaan kepada saya.					
16	Apabila guru bertanya saya tetap diam walaupun saya mengerti materi yang tanyakan oleh guru.					
17	Saya merasa gugup bila guru menunjuk saya untuk mengemukakan ide pikiran saya di kelas.					
18	Saya lebih memilih bercanda dengan teman dari pada menyimak pembelajaran.					
19	Saya tidak bisa melakukan tugas yang diberikan guru dengan baik.					
20	Saya merasa malas mengerjakan soal - soal sejarah kebudayaan islam yang diberikan guru.					

Lampiran 10. Rangkuman Hasil Observasi Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel

Hasil Rekapitan observasi sikap siswa kelas eksperimen

No	Nama siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Agung Prayoga	9	13	14
2	Ananda Riski Azahra	11	15	16
3	Ardito Fadila Trisliandi	13	18	19
4	Ayu Nissa	17	19	20
5	Catur Firmansyah	10	16	16
6	Cintya Prasetya Damayanti	18	19	20
7	Dito Efendi	14	16	19
8	Edi Muhammad Ibrahim	10	13	12
9	Eka Saputra	13	16	19
10	Fariza Hirzi Adzhani	18	19	20
11	Galih Dwi Pangestu	14	15	16
12	Hanifa Tazkia Nabila	18	19	20
13	Heri Setiawan	14	15	16
14	Iqbal Panji Saputra	11	15	16
15	Khusnul Nuraini	18	20	21
16	Leni Raviatul Hidayah	13	15	16
17	Muklis Suryawan	10	15	16
18	Mutiara Nadya Sari	16	19	20
19	Rahma Arizky Winata	18	20	21
20	Restan Bani Yusuf	13	15	16
21	Rintan Sri Rahayu	17	19	20
22	Riski Saputra	13	18	19
23	Sintia Indriyani	12	18	19
24	Tesa Lonika	17	19	20
25	Yudha Panca Saputra	14	18	19
26	Akbar Sanjaya	13	15	16
27	Hengky Fath Baihaqi	19	20	21
Jumlah		381	461	487
Rata- rata		14,2	17,1	18,1

Tabel**Hasil Rekap observasi sikap siswa kelas kontrol**

No	Nama siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Adi Yudha Satkin Putra	13	14	15
2	Alyssa Sasy Maharani	16	18	19
3	Angga Saputra	10	11	11
4	Anissa Sinta Maharani	13	14	15
5	Ayu Fadiyah Apriliya	18	19	20
6	Budi Mulya	13	14	14
7	Cinta Farikh N	11	12	13
8	Desco Auri Putra Anbika	13	14	15
9	Fajar Bahtiar Solihin	10	10	11
10	Hadijah Ritonga	14	15	16
11	Harun Maulana Batu Bara	11	11	12
12	Iqbal Khoirul Al-Azis	14	15	15
13	Jery Gadtuso	13	14	15
14	Leni Eksandi	17	18	19
15	Melisa Putri	14	14	15
16	Muhammad Takuwim	11	11	12
17	Muri Handayani	19	20	20
18	Nurma Damayanti	11	11	13
19	Rayhan Permadi	15	15	16
20	Ria Mardiana	13	14	15
21	Rifki Hidayat Tulloh	10	10	11
22	Sherly Azzahra Juliana	14	15	16
23	Wahyuda Bagus Pratama	12	13	14
24	Sapriyadi	10	10	11
25	Nabila Putri	17	18	18
26	Yusnizar Fauzi	11	13	14
27	M Ramadan Wahid	10	11	11
Jumlah		353	374	396
Rata- rata		13,1	13,8	14,6

Lampiran 11. Rangkuman Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel
Rekapan Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen

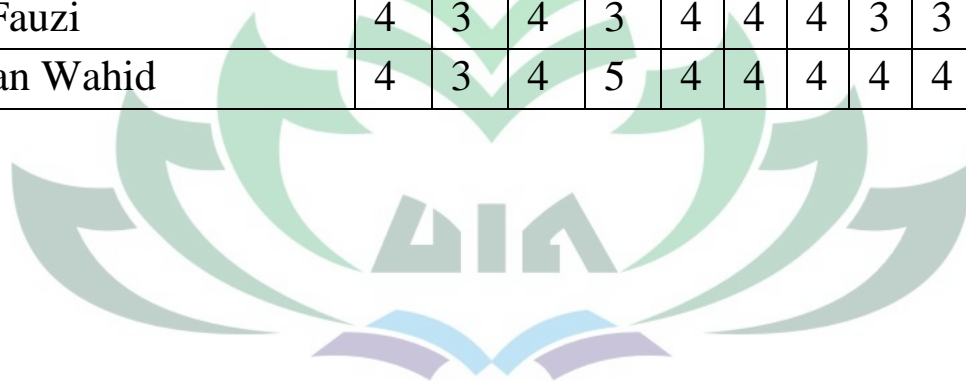
No.	Nama	Skor															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Agung Prayoga	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	5	3	3	4
2	Ananda Riski Azahra	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4
3	Ardito Fadila Trisliandi	3	3	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	5	3
4	Ayu Nissa	4	3	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3
5	Catur Firmansyah	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
6	Cintya Prasetya Damayanti	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	3
7	Dito Efendi	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
8	Edi Muhammad Ibrahim	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4
9	Eka Saputra	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	5
10	Fariza Hirzi Adzhani	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5
11	Galih Dwi Pangestu	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5
12	Hanifa Tazkia Nabila	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
13	Heri Setiawan	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4

18	Mutiara Nadya Sari	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3
19	Rahma Arizky Winata	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	3
20	Restan Bani Yusuf	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4
21	Rintan Sri Rahayu	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
22	Riski Saputra	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	5
23	Sintia Indriyani	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	3	4	3	4	5	4
24	Tesa Lonika	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5
25	Yudha Panca Saputra	5	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4
26	Akbar Sanjaya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	3	5
27	Hengky Fath Baihaqi	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5

Tabel
Rekapan Hasil *Post Test* Kelas Kontrol

No.	Nama	Skor															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Adi Yudha Satkin Putra	5	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	3
2	Alyssa Sasy Maharani	5	4	5	4	4	4	4	5	2	3	2	3	3	3	4	3
3	Angga Saputra	4	3	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
4	Anissa Sinta Maharani	5	4	4	4	5	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2
5	Ayu Fadiyah Apriliya	4	5	4	5	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4
6	Budi Mulya	4	4	4	5	3	3	4	3	3	4	3	4	4	5	5	3
7	Cinta Farikh N	5	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	5	4	5	4
8	Desco Auri Putra Anbika	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	5	5
9	Fajar Bahtiar Solihin	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	3
10	Hadijah Ritonnga	5	4	4	5	3	3	4	3	3	4	3	4	5	5	4	5
11	Harun Maulana Batu Bara	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5
12	Iqbal Khoirul Al-Azis	3	4	4	4	5	5	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3
13	Jery Gadtuso	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
14	Leni Eksandi	5	5	4	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	3	3	3
15	Melisa Putri	5	4	3	3	3	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5
16	Muhammad Takuwim	5	4	5	4	5	4	4	3	3	3	3	4	4	5	4	3

21	Rifki Hidayat Tulloh	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
22	Sherly Azzahra Juliana	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3
23	Wahyuda Bagus Pratama	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
24	Sapriyadi	5	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	3
25	Nabila Putri	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4
26	Yusnizar Fauzi	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3
27	M Ramadan Wahid	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5





Lampiran 13. Hasil uji Validitas dengan teknik *Corrected item – total correlation* pada program SPSS

Correlations

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
P1 Pearson Correlation	1	.242	.466**	.289*	.126	.197	.162	-.071	.106	.124	.220	.310*	.206	.195	-.096	-.09
Sig. (2-tailed)		.078	.000	.034	.366	.154	.241	.608	.444	.371	.111	.022	.136	.157	.488	.48
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P2 Pearson Correlation	.242	1	.046	.275*	.126	.193	.094	-.014	.108	.289*	-.028	.096	.078	-.007	-.042	.22
Sig. (2-tailed)	.078		.739	.044	.362	.161	.498	.921	.436	.034	.841	.492	.577	.957	.761	.10
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P3 Pearson Correlation	.466**	.046	1	.229	.530**	.194	.262	.192	.030	.152	.142	.171	.239	.091	-.141	-.06
Sig. (2-tailed)	.000	.739		.096	.000	.159	.056	.165	.829	.271	.307	.215	.082	.512	.311	.62
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P4 Pearson Correlation	.289*	.275*	.229	1	.041	.225	.288*	.158	.065	.122	.028	.207	.166	.074	.035	.16

P 5	Pearson Correlation	.126	.126	.530**	.041	1	.248	.039	.007	-.065	.137	.115	.257	.168	.046	-.076	-.06
	Sig. (2-tailed)	.366	.362	.000	.770		.071	.777	.961	.638	.325	.407	.061	.225	.741	.584	.65
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P 6	Pearson Correlation	.197	.193	.194	.225	.248	1	.362**	.431**	.146	.298*	.216	.438**	.383**	.004	.112	.19
	Sig. (2-tailed)	.154	.161	.159	.101	.071		.007	.001	.293	.029	.117	.001	.004	.980	.422	.16
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P 7	Pearson Correlation	.162	.094	.262	.288*	.039	.362**	1	.309*	.433**	.191	.381**	.223	.257	.053	.011	.14
	Sig. (2-tailed)	.241	.498	.056	.035	.777	.007		.023	.001	.166	.004	.105	.060	.702	.938	.28
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P 8	Pearson Correlation	-.071	-.014	.192	.158	.007	.431**	.309*	1	.250	.334*	.221	.225	.251	-.138	.119	.22
	Sig. (2-tailed)	.608	.921	.165	.253	.961	.001	.023		.068	.014	.108	.103	.067	.320	.391	.10
	N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P 9	Pearson Correlation	.106	.108	.030	.065	-.065	.146	.433**	.250	1	.411**	.516**	.235	.104	-.135	-.027	.08

P10 Pearson Correlation	.124	.289*	.152	.122	.137	.298*	.191	.334*	.411**	1	.347*	.553**	.172	.245	-.007	.416
Sig. (2-tailed)	.371	.034	.271	.378	.325	.029	.166	.014	.002		.010	.000	.212	.074	.958	.00
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P11 Pearson Correlation	.220	-.028	.142	.028	.115	.216	.381**	.221	.516**	.347*	1	.372**	.402**	.151	.016	.18
Sig. (2-tailed)	.111	.841	.307	.842	.407	.117	.004	.108	.000	.010		.006	.003	.274	.908	.19
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P12 Pearson Correlation	.310*	.096	.171	.207	.257	.438**	.223	.225	.235	.553**	.372**	1	.260	.138	.144	.32
Sig. (2-tailed)	.022	.492	.215	.133	.061	.001	.105	.103	.087	.000	.006		.058	.320	.299	.01
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P13 Pearson Correlation	.206	.078	.239	.166	.168	.383**	.257	.251	.104	.172	.402**	.260	1	.078	.037	.23
Sig. (2-tailed)	.136	.577	.082	.230	.225	.004	.060	.067	.453	.212	.003	.058		.577	.791	.08
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P14 Pearson Correlation	.195	-.007	.091	.074	.046	.004	.053	-.138	-.135	.245	.151	.138	.078	1	.285*	.25

P15 Pearson Correlation	-.019	.001	.024	.095	-.167	.008	.212	.249	.369**	.377**	.179	.120	-.014	.074	1	.354
Sig. (2-tailed)	.894	.992	.864	.494	.226	.955	.123	.070	.006	.005	.194	.388	.920	.595		.00
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P16 Pearson Correlation	-.097	.225	-.069	.162	-.062	.192	.149	.225	.087	.416**	.180	.324*	.239	.258	.028	
Sig. (2-tailed)	.487	.102	.622	.241	.658	.164	.283	.102	.531	.002	.193	.017	.081	.059	.838	
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P17 Pearson Correlation	.093	.066	.039	.176	.048	.502**	.402**	.442**	.333*	.422**	.388**	.416**	.378**	.216	.230	.391
Sig. (2-tailed)	.504	.633	.778	.203	.732	.000	.003	.001	.014	.001	.004	.002	.005	.117	.095	.00
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P18 Pearson Correlation	.043	.089	.070	.248	.073	.091	.248	.281*	.204	.329*	.134	.190	.091	.218	.067	.364
Sig. (2-tailed)	.757	.520	.617	.071	.599	.514	.071	.039	.139	.015	.335	.170	.512	.113	.629	.00
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
P19 Pearson Correlation	-.019	.001	.024	.095	-.167	.008	.212	.249	.369**	.377**	.179	.120	-.014	.074	.015	.354

P20 Pearson																
Correlation	-.070	-.071	.158	.207	.111	.120	.134	.235	.013	.098	.027	.133	.169	.157	.227	.227
Sig. (2-tailed)	.616	.610	.254	.133	.423	.389	.333	.088	.925	.480	.846	.337	.223	.256	.100	.09
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5
JU Pearson																
ML Correlation	.346*	.296*	.386**	.435**	.272*	.558**	.566**	.509**	.474**	.657**	.553**	.620**	.494**	.326*	.206	.522
AH Sig. (2-tailed)	.010	.030	.004	.001	.046	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.016	.135	.00
N	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	54	5

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	54	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	54	100.0

**Lampiran 12. Data Perhitungan Dalam Mencari Deskripsi Tabel Distribusi
Frekuensi Hasil *Post Test***

Kelas Eksperimen Adalah Sebagai Berikut :

Diketahui :

nilai maksimal : 91
 nilai minimum : 68
 N (jumlah responden) : 27

Rumus Rentang : nilai max - nilai min
 $91 - 68 = 23$

Banyak Kelas (k) : $1 + 3,3 \log N$
 $1 + 3,3 \log 27$
 $1 + (3,3) (1,432) = 5,7256$

Panjang Kelas (p) : $\frac{23}{5,7256} = 4,6$

Kelas Kontrol Adalah Sebagai Berikut :

Diketahui :

nilai maksimal : 90
 nilai minimum : 65
 N (jumlah responden) : 27

Rumus Rentang : nilai max - nilai min
 $90 - 65 = 25$

Banyak Kelas (k) : $1 + 3,3 \log N$
 $1 + 3,3 \log 27$
 $1 + (3,3) (1,432) = 5,7256$

Panjang Kelas (p) : $\frac{25}{5,7256} = 5$

Lampiran 14. Uji Reabilitas teknik *Cronbach's Alpha*

Uji Reabilitas Angket

Cronbach's Alpha	N of Items
0.805	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pernyataan 1	73.19	38.795	.260	.802
Pernyataan 2	73.61	38.959	.194	.806
Pernyataan 3	73.33	38.415	.300	.800
Pernyataan 4	73.48	37.726	.342	.798
Pernyataan 5	73.44	39.157	.169	.807
Pernyataan 6	73.70	37.269	.490	.791
Pernyataan 7	73.43	36.664	.488	.790
Pernyataan 8	73.63	37.181	.426	.794
Pernyataan 9	73.57	36.891	.370	.797
Pernyataan 10	73.63	36.124	.595	.785
Pernyataan 11	73.69	36.220	.462	.791
Pernyataan 12	73.56	36.327	.551	.787
Pernyataan 13	73.48	37.349	.410	.794
Pernyataan 14	73.61	38.695	.226	.804
Pernyataan 15	73.59	39.755	.103	.811
Pernyataan 16	73.63	36.275	.420	.794
Pernyataan 17	73.74	35.026	.632	.780
Pernyataan 18	73.74	36.007	.423	.793
Pernyataan 19	73.83	37.651	.306	.801
Pernyataan 20	73.91	38.689	.270	.802

Lampiran 15. Deskriptif Data Statistik pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistics

Nilai kelas Eksperimen

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		80.96
Median		81.00
Mode		81
Std. Deviation		5.353
Variance		28.652
Range		23
Minimum		68
Maximum		91
Sum		2186

Statistics

Nilai Kelas Kontrol

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		73.96
Median		72.00
Mode		71
Std. Deviation		5.445
Variance		29.652
Range		25
Minimum		65
Maximum		90
Sum		1997

Lampiran 16. Uji normalitas dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen	kontrol	Unstandardized Residual
N		27	27	27
Normal Parameters ^a	Mean	80.96	73.96	.0000000
	Std. Deviation	5.353	5.445	5.28755348
Most Extreme Differences	Absolute	.206	.196	.143
	Positive	.174	.196	.143
	Negative	-.206	-.122	-.135
Kolmogorov-Smirnov Z		1.073	1.020	.746
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200	.249	.635
a. Test distribution is Normal.				

Lampiran 17. Uji *Homogeneity of Variances* pada Program *SPSS for Windows 16*

Test of Homogeneity of Variances

Ranah afektif

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.319	1	52	.575

Lampiran 18. Uji Hipotesis dengan teknik Independen *T-Test Post Test*

Uji T- Test *Poss Test*

Group Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
siswa 7				
ranah afektif siswa 7 D	27	80.96	5.353	1.030
siswa 7 C	27	73.96	5.445	1.048

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
ranah afektif	Equal variances assumed	.319	.575	4.764	52	.000	7.000	1.470	4.051	9.949
	Equal variances not assumed			4.764	51.985	.000	7.000	1.470	4.051	9.949

Lampiran 19. Foto Kegiatan Pembelajaran

Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen



Foto kegiatan belajar mengajar



Foto kegiatan belajar mengajar saat proses tanya jawab



Foto kegiatan persiapan sebelum bermain peran



Foto kegiatan pementasan drama



Foto kegiatan pementasan drama



Foto kegiatan pementasan drama



Foto kegiatan pementasan drama



Foto kegiatan pementasan drama



Foto kegiatan evaluasi mengerjakan angket

Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol



Foto kegiatan belajar mengajar di kelas kontrol



Foto kegiatan belajar mengajar saat proses tanya jawab



Foto kegiatan diskusi dengan teman sebangku



Foto kegiatan diskusi dengan teman sebangku



Foto kegiatan diskusi dengan teman sebangku



Foto kegiatan evaluasi mengerjakan angket

Lampiran 20. Naskah Drama untuk Kelas Eksperimen

Judul : Kisah Khalifah Muawiyyah Bin Abu Sufyan

Tema : Penguasa Dinasti Umayyah

Tokoh :

- Muawiyah bin Abi Sufyan
- Narrator
- Umar bin khattab
- Penasehat
- Hasan Bin Ali
- Masyarakat
- Anggota

Narrator :

Nama lengkapnya Muawiyah bin Abi Sufyan bin harb bin umayyah bin abdsyams bin abdul manaf, biasa dipanggil abu Abdurrahman. Ia masyur dengan muawiyah bin abu sufyan. Ia lahir di mekkah tahun 20 sebelum hijriah. Ayahnya adalah abu sufyan, dani bin yahindun bin utbah. Ia adalah sosok yang terkenal fasih, penyabar, berwi bawa, cerdas cerdik, badannya tinggi besar dan kulitnya putih. Karir politiknya dimulai sejak tahun 8 H di mekkah, serta pada saat pemerintahan khalifah umar bin khattab. Umar bin khattab mengadakan musyawarah dengan muawiyyah bin abu sufyan di istana.

Umar bin khattab : tolong panggilkan muawiyah kemari wahai penasehat

Penasehat : baiklah wahai khalifah (berjalan keluar ruangan)

Umar bin khattab : syukron